МИР ФАНТАСТИКИ
СЕНТЯБРЬ 2004

О ПРОШЕДШЕМ ВРЕМЕНИ И СПОРТИВНЫХ ИГРАХ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Прошел год с того момента, как в киосках появился первый номер “Мира фантастики”. Но я не стану рассуждать на тему “много это или мало” — вы прекрасно видите, как развивается наш журнал. Достаточно взять и сравнить сентябрьский номер прошлого года с сегодняшним изданием.

С нынешнего номера “Мир фантастики” снова потолстел — теперь в нем уже 112 страниц чтения, иллюстраций, фантастической атмосферы и отличного настроения. Вас ждет еще больше героев фэнтези и НФ, новые вселенные, игры, книги и фильмы. На достигнутом авторский коллектив “Мира фантастики” не остановится — о наших дальнейших планах вы узнаете из рубрики “Почтовая станция”.

Меня неоднократно просили опубликовать собственный фотопортрет в “редакторском слове”, которое вы сейчас читаете. У сотрудников журнала после изучения почты даже складывалось впечатление, что “внешний вид главного редактора” — едва ли не самая большая фантастическая тайна, в которую хотят проникнуть читатели. С другой стороны, некоторые подписчики “МФ” стремились узнать, как редакторы проводят свое свободное время. Ведь наверняка не только за чтением фэнтези, просмотром фантастических фильмов и игрой на компьютере?

И вот мы решили разом ответить на эти вопросы. Поскольку лето — отличное время для спорта, коллектив издательского дома с июня по август регулярно играл в футбол. На один из матчей мы специально взяли фотокамеру, но, к сожалению, забыли купить пленку. Хорошо, что *Sandy*, наш художник, захватил с собой рисовальные принадлежности — и запечатлел ход игры с натуры, правда, в своем авторском видении. Кое-что наш живописец преувеличил, что-то добавил от себя — но в итоге на этой странице напечатан мой портрет. К сожалению, помимо меня, никто из редакции на полотно *Sandy* не попал. Остальные запечатленные на нем футболисты — просто хорошие знакомые, которые попросили меня сыграть один матч за их команду.

Читая этот выпуск “МФ”, вы наверняка заметите исчезновение “Темы номера” в виде отдельной рубрики. Мы решили, что неоправданно посвящать половину журнала одной-единственной теме, которая детально разрабатывается во всех аспектах. Ведь если читателю сама тема окажется неинтересной, то половина журнала останется непрочитанной. К тому же “Тема номера” в определенной мере ограничивала творческий потенциал авторов, и некоторые статьи не были написаны, потому что не подходили главной теме.

По этим причинам мы решили разнообразить тематику статей, причем я обещаю, что они не станут менее глубокими. Естественно, в “МФ” обязательно будут публиковаться большие, центральные материалы номера (как работа о демонах в нынешнем “Бестиарии”). При этом яркие явления фантастики мы по-прежнему будем освещать в нескольких статьях разных рубрик.

Проще говоря, отказываясь от “темы номера”, мы расширяем границы нашего творчества. Благодаря этому читать “Мир фантастики” будет еще интереснее.

Наш журнал примет участие в “Международной московской книжной ярмарке”, которая пройдет в Москве на ВВЦ с 1 по 5 сентября. Приглашаем вас на наш стенд, который разместится в “Городке прессы”. Вы сможете приобрести для коллекции старые номера “МФ”, узнать о планах журнала и, главное, познакомиться с кем-либо из редакции “Мира фантастики”. Вполне вероятно, что и с самим главным редактором.

Увидимся далее в номере на “Почтовой станции”!

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в “Мире фантастики”

“Мир фантастики” рассматривает все приходящие рассказы и рисунки, но мы не можем публиковать все произведения на журнальных страницах. Зато на компакт-диске выкладываются рассказы и рисунки читателей. Если, посылая нам рассказ или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку “Можно публиковать на компакте”, мы опубликуем произведение на CD, и с ним смогут ознакомиться тысячи читателей. Посылая произведение в “МФ”, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте произведения по электронной почте **story@igromania.ru**.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Николай Пегасов
Редакторы
Петр Тюленев,
Александр Трифонов, Михаил Попов
Арт-директор
Роман Грыныха
Технолог-верстальщик
Денис Ганночка
Дизайн и верстка
Денис Недыпич, Марина Грыныха
Дизайн обложки
Сергей Ковалев
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Технический координатор
Изабелла Шахова

Иллюстрация на обложке
Илья Комаров

ИЗДАТЕЛЬ
ООО **“ТЕХНОМИР”**
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов
Директор по развитию
Олег Полянский

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО **“ИГРОМЕДИА”**
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры по рекламе и PR
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО **“АВИТОН-ПРЕСС”**
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1
(Игромания)
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364
e-mail журнала: **mf@igromania.ru**
сайт: **WWW.MIRF.RU**

Последние номера журналов **"Мир фантастики"**, **"Игромания"** и **"Лучшие компьютерные игры"** можно приобрести в онлайне:
www.igromania.ru/newshop

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на “Мир фантастики” строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Цена свободная. Тираж 26.500. Отпечатано в UAB “SPAUDOS KONTURAI” Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: “CD Art”.

Упакован: ООО “Пак-Пресс”, тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.

© “Мир фантастики”, 2003-2004 год.

СЕНТЯБРЬ 2004

МИР ФАНТАСТИКИ

Контакт

Терри ПРАТЧЕТТ Создатель Плоского мира 6

Книжный ряд

Литературные новости 8
Книги номера 10
Анонсы новых книг 20

Интеллектуальное фэнтези 26
Фэнтези Джеймса Блейлока 28

Видеодром

Новости киноиндустрии 30
На съемочной площадке 32
После финальных титров Кинорецензии 36
Я, РОБОТ Уголовный кодекс робототехники 41
Новинки видео 42
СПЕЦЭФФЕКТЫ Куклы начинают и проигрывают 44
ФЭНТЕЗИ И НФ В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ 48

Врата миров

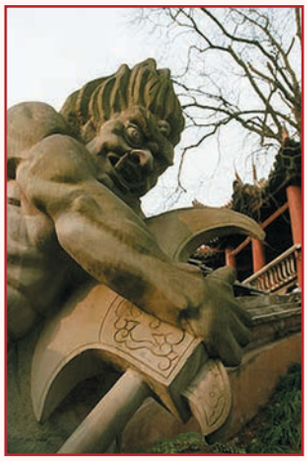
МИР ПЕРНА Время для драконов 52
ИНФОРМАТОРИЙ НОВАЯ РУБРИКА! 55

Бестиарий

ДЕМОНЫ Армия Тьмы 56

Игровой клуб

Новости компьютерных игр 62
Лучшие компьютерные игры 64
Новости настольных игр 66
Лучшие настольные игры 68



Машина времени

Хронология фантастики 70

КОПЬЯ, ПИКИ, АЛЕБАРДЫ 72

Будущее – сегодня 78

КОСМИЧЕСКИЙ ЛИФТ 80

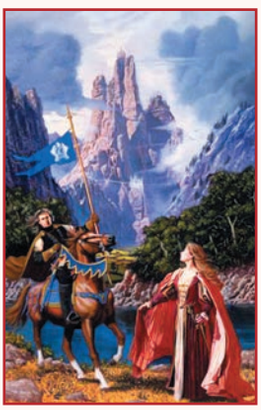
Сети интернета

Лучшие сайты о фэнтези и фантастике 84

В центре вселенных

СЕМЬ КОРОЛЕВСТВ Дома Вестероса 86

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ Сила как союзник 89



Новости о Третьем эпизоде 92

Читальный зал

Антон Карелин “Знак” 94

Владимир Аренев “Странный случай на Острове Блаженных” 104

Комната смеха

ЗАКОНЫ АНИМЕ 108

Зона комикса 109

Почтовая станция

Беседа с читателями 110

Конкурсная площадка

Видеоконкурс 112

Реклама в номере

“Альфа-книга” 19

АСТ 85

“Гелеос” ..... 71, **четвертая обложка**

“Игромания” 91

“Лучшие компьютерные игры” 93

“Руссобит-М” 47

Сайт “Мир фантастики” 35

“Технолог” ..... **вторая обложка**

“Цитадель Олмера” 25

“Эксмо” 77

“Элвис-Телеком” 45

CrossMedia Service 67

MOBI: Мобильная связь 39

Nescafe-IMAX 31

КОМПАКТ-ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Значительная часть тиража “Мира фантастики” комплектуется компьютерным компакт-диском. Вас ждут разделы “Видеодром”, “Компьютерные игры”, “Настольные игры”, “Выставочный зал”, “Рубрики журнала”, “Все для компьютера” и “Библиотека”. Компакт-диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

Минимальные системные требования: P200, 64Mb RAM, современный cd-дисковод, Windows, DirectX 9 (либо старше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого компакт-диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на MF@IGROMANIA.RU.

Вы уже наверняка сообразили, что наконец-то держите в руках 112-страничный номер “Мира фантастики”, что первый выпуск нашего журнала появился на прилавках ровно год назад и что тринадцать — не такое уж несчастливое число. Собственно, из стечения трех этих обстоятельств несложно сделать вывод, что и на компакте в этот раз вас ждет что-то принципиально новенькое. А именно — альтернативная версия программной оболочки компакт-диска. Несмотря на то, что наши компетентные программисты вполне честно отрабатывают свой хлеб, полностью избавить оболочку самого фантастического CD от разнообразных глюков они не в состоянии. Это и неудивительно: версии Windows уже нельзя пересчитать по пальцам одной руки, не говоря уже о всевозможных конфигурациях компьютеров. Зато теперь, если программная оболочка отказывается работать у вас как следует или не устраивает вас по иной причине, вы можете воспользоваться html-версией. В таком случае ваше путешествие по компакту будет больше всего напоминать погружение в глубины интернета. Разумеется, html-версия не полностью равноценна обычной: например, в ней нет музыкального проигрывателя или слайд-шоу. Впрочем, мы уверены, что и она будет востребована, тем более, что места занимает совсем немного.

ТЕМА КОМПАКТА

Темой компакта обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного МФ, которое в силу некоторых причин хотелось бы выделить среди прочих подборок на диске. Тема компакта отражается не только на наполнении диска, но и на его музыкальном и графическом оформлении. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержание CD.

Центральной темой сентябрьского компакт-диска “Мира фантастики” стали роботы. Я прекрасно отдаю себе отчет в том, что тема эта практически неисчерпаема, поэтому не ищите на диске всестороннего ее изложения. Сторон будет затронуто только три — впрочем, тоже немало.

Во-первых, вышедший летом фильм “**Я, робот**”, развернутую рецензию на который читайте глубже в журнале. Поскольку ролики к этой ленте мы уже выкладывали (последний раз — месяц назад), на этот раз вашему вниманию предлагаются аксессуары для компьютера: подборка обоев и коллекция значков для Windows. Во-вторых, весьма симпатичная компьютерная игра **Scrapland**, в которой нам предлагается познакомиться с нелегкой судьбой разнообразных роботов. По ней у нас на компакте имеется обширный набор графики: концептуальных набросков, экранных снимков и обоев для вашего компьютера. Ну, и в-третьих, не проходите мимо торжественно возрожденного компактового отдела “Комнаты смеха”. Здесь обитают аж десять серий небольших флэш-мультиков все о той же тяжелой судьбине на этот раз вовсе не человекоподобных роботов.

ВИДЕОДРОМ

Здесь располагаются разнообразные материалы, так или иначе связанные с одноименной рубрикой журнала. В большинстве своем это, конечно, видеоролики.

ХРОНИКИ РИДДИКА

Проект не самый у нас известный, но, тем не менее, достойный ознакомления. Фильма, честно признаюсь, еще не смотрел, но официального выхода жду: ролик скорее понравился, чем нет. Впрочем, посмотрите сами. Лично мне визуальный ряд живо напомнил весьма симпатичных “Детей Дюны”. Если и все остальное окажется на сопоставимом уровне, о походе в кино жалеть не придется. Ну, а тем, кто сходит и не пожалеет, рекомендуется заглянуть на компакт снова. Тогда они смогут установить на свой компьютер одну из двух экранных заставок (или сразу обе) и поставить на рабочий стол тематические обои. Кроме того, фрагмент звуковой дорожки фильма вошел в музыкальное оформление этого диска.

А ТАКЖЕ

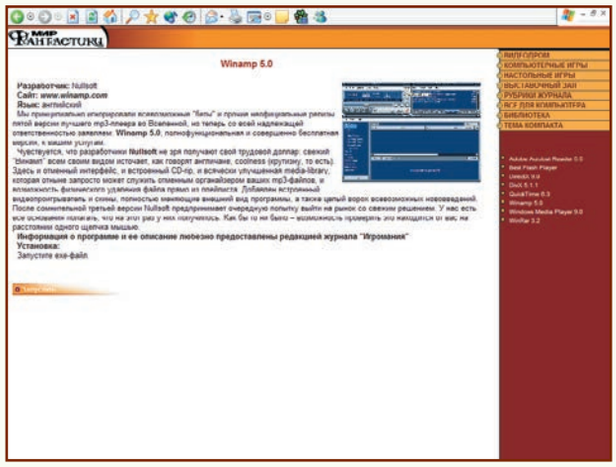
Видеоролики к фильмам: “Анаконда 2: Охота за черной орхидеей”, “Вокруг света за 80 дней”, “Бэтмэн: Начало”, “Изгоняющий Дьявола: Пролог”, “Автостопом по галактике”, “Обитель зла: Апокалипсис”, “Ромасанта”, “И грянул гром” и “Буревестники”. Несколько кадров из российского мультика “Незнайка и Баррабасс” и фанатские постеры к “Обители зла”. И, кроме того, обширная подборка дополнительных иллюстраций к статье о “кукольных” спецэффектах.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики и обои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам и видеороликам вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания и что в ней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

BESIEGER

В принципе, в компьютерно-игровом разделе нынешнего компакт-диска нет абсолютного фаворита. Поскольку про Scrapland уже



было рассказано, взглянем на такую занимательную стратегию, как Besieger. Точнее говоря, взглянем на видеоролик, а занимательность его настолько в глаза не бросается, что лично я обнаружил ее только на экранных снимках. Приглядитесь: весь сюжетный текст существует на английском языке, а некоторые "служебные" надписи нет, не на хинди и не на китайском даже — на русском. Воистину russo matrosso oblico morale. На целых шести видах обоев для рабочего стола подобных недоразумений не обнаружено, зато здесь замечателен их громадный размер: аж 1600x1200 точек. Ну, и музыка, которая в Besieger'е очень даже неплоха и довольно широко представлена в музыкальном оформлении диска.

А ТАКЖЕ

Продолжаем размещать вспомогательные материалы к играм, рассмотренным нами в предыдущих номерах. На этот раз редакция дружественного журнала "Лучшие компьютерные игры" любезно предоставила руководства и прохождения к играм Breed, Painkiller, Power of Law и "Операция Silent Storm: Часовые". Есть, разумеется, и другие файлы. Например, видеоролики: безумно красивая Aura, постапокалиптический Ground Control 2, мрачный Suffering и пафосные Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — Sith Lords. Или обои для рабочего стола Windows — по играм Ground Control 2, Suffering и Star Wars: KotOR 2 — Sith Lords. Ну, и немного экранных снимков: различных локаций из Aura, равно как и из стратегии King Arthur. По последней, кстати, еще и пресс-релиз имеется.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

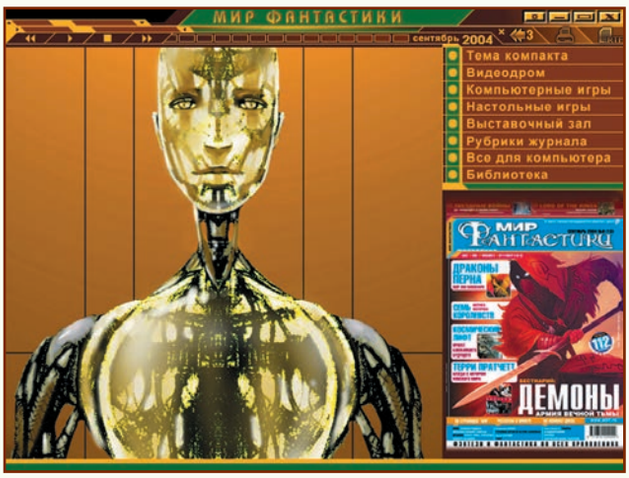
Данный раздел компакт-диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале.

Буквально несколько минут отделяют вас от возможности прочитать интервью с одним из известнейших в мире фантастов — английским писателем Терри Пратчеттом. Надо сказать, что этот мэтр юмористического фэнтези не в первый раз попадает на страницы "МФ". В одном из прошлых номеров мы подробно рассказывали о созданном им Плоском мире — ну, а те, кто по каким-то причинам ту статью пропустил, смогут прочитать ее в электронном виде на компакте. Помимо этой статьи, опубликованной в январском номере нашего журнала, вас ждет номер мартовский, также оцифрованный и размещенный на виртуальные просторы нашего CD. Ну и, кроме этого, три ролика, иллюстрирующие статьи из "Машины времени". Один рассказывает об интерактивной компьютерной игре **Kuma War**, а два других — о проекте "Космический лифт". Что характерно, во всех трех сочетаются компьютерная анимация и "живые" кадры.

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

Здесь собирается цифровая информация, не относящаяся непосредственно к темам, поднимаемым в текущем номере журнала. В основном, это присылаемые нашими читателями иллюстрации, обои, интересные файлы, а также разнообразные фанатские работы.

В сентябре мы предлагаем вашему вниманию несколько графических галерей, созданных нашими читателями Дмитрием Макаровым, Линой Лобановой, Катей Филимоновой и Александром Елгиным. Заслуживает внимания лучший, по мнению сайта ***theforce.net***, фанатский видеоролик к Третьему эпизоду "Звездных войн". Кроме того, в разделе "Комната смеха" вас ждет десяток флэш-мультиков про роботов.



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию (демо-версии, сценарии и т.п.). Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевки Dungeons & Dragons, для не менее популярной коллекционной карточной игры Magic: The Gathering, бесплатно распространяемые игры и прочие интересности.

MAGIC: THE GATHERING

Magic: The Gathering (MTG) — самая распространенная в мире коллекционная карточная игра. Для интересующихся мы припасли полтора десятка ознакомительных статей, ранее опубликованных в журнале "Игромания" (читайте в разделе "Библиотека"), плюс вас ждут последние версии **Comprehensive Rules** и **Oracle Reference** — самые полные правила и игровой текст всех вышедших карт с исправлениями и разъяснениями. Помимо этих полезных файлов, вы обнаружите на компакте очередную порцию тематических обоев для рабочего стола вашего компьютера.

DUNGEONS & DRAGONS

Обновленная версия ответов на часто задаваемые вопросы (**FAQ**) по **D&D 3,5**. Список исправлений к книге **Player's Guide to Faerun**. Очередное официальное бесплатное мини-приключение **Bad Light**. Материалы по недавно вышедшей книге **Serpent Kingdoms**: галерея иллюстраций и сетевое дополнение. А также довольно крупная подборка по руководству **Book of Vile Darkness**, внутри которого собраны многообразные демонические сущности из этой ролевой игры.

А ТАКЖЕ

Полные правила настольной игры **Evo**, недавно локализованной и у нас — на английском языке. "Облегченная версия" последней редакции правил универсальной ролевой механики **GURPS**. Галерея, список всех карт с игровым текстом и правила последнего расширения **LotR TCG — Mount Doom**. В поддержку темы компакта — бесплатная ролевая мини-игра **Robots**.

Раздел компакт-диска, посвященный первой отечественной фэнтезийной ККИ "**Берсерк**", включает в себя следующие материалы: правила игры и небольшой flash-ролик с демонстрацией игрового процесса. В разделе военно-тактической игры про боевых роботов "**Астроид**" вы обнаружите правила этой игры, видеоролик, а также обзорную статью и комикс.

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.

Набор утилит, необходимых для просмотра материалов нашего диска. Если у вас еще нет, установите обязательно. Проигрыватели видеофрагментов QuickTime, DivX и Windows Media Player, архиватор WinRar (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов Acrobat Reader, флэш-браузер Best Flash Player и программу RealPlayer.

БИБЛИОТЕКА

Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, помещаемые на диск. "Библиотека" технически устроена иначе, чем остальные разделы компакт-диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.

ПРОИЗВЕДЕНИЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Сегодня мы представляем вашему вниманию следующие произведения, принадлежащие перу наших читателей: "Возвращение" Андрея Ханкевича, "Лелла" Игоря Москалева, "Ангел" и "Великий маг" Дмитрия Напольских, "Вы все еще кипятите?!" Proxzy, "Домик на окраине" Светы Липкиной, "Матрица" Евгении Васильевой и "Почтальон" Кирилла Григорьева.

А ТАКЖЕ

Помимо выходных данных, правил проведения конкурсов "МФ" и информации о составителях компакта, вас ждут стандартный блок статей о **Magic: The Gathering** и календарь полигонных игр сезона. Кроме этого, мы публикуем лучшие ответы на конкурс по "Дозорам" и две рецензии наших читателей на фильм "Ночной дозор".

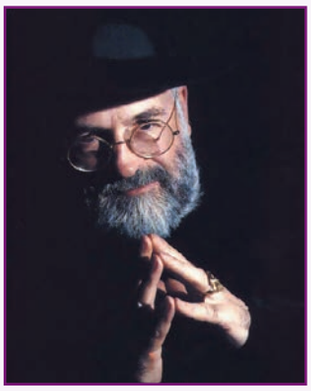
Упорядочиванием фантастических грузов в компактово-дисковых закромах "Мира фантастики" по-прежнему заведует ***Петр Тюленев****.*

С писателем беседовал Алексей Рыбаков
Перевод — Кристина Шевченко, Ольга Панасенко

“МЫ — ЭТО ВСЕ, ЧТО У НАС ЕСТЬ”

БЕСЕДА С СОЗДАТЕЛЕМ ПЛОСКОГО МИРА

Наиболее известный писатель в жанре юмористического фэнтези, фактически — создатель этого жанра, автор сорока романов, доктор литературы, многократный номинант премий “Локус” и “Хьюго”, обладатель “British Fantasy Awards”, Кавалер Ордена Британской Империи за вклад в литературу, один из самых продаваемых авторов в Великобритании — все это далеко не полный список заслуг Терри Пратчетта. Человека, который придумал Плоский мир.



Популярность Терри Пратчетта в России растет с каждым годом, а потому наше решение взять у него интервью вряд ли можно считать неожиданным.

Если во Вселенной и нашлось место для бога, сомневаюсь, что ему есть до нас дело

Немного о вас как о личности. Вы — религиозный человек? Отразилось ли ваше отношение к религии в книге “Мелкие Боги”?

Я гуманист. Если в многомерной Вселенной нашлось место для бога, то я сомневаюсь, что ему есть до нас дело. Мы — это все, что у нас есть.

А что вы не любите больше всего?

Бюрократию. Это проклятие западного общества. Мы создавали и строили, а теперь лишь составляем статистику.

Увлекаетесь каким-нибудь видом спорта?

Нет.

Какой персонаж ваших книг более всего похож на вас? И какие черты он от вас унаследовал?

Я думаю, в каждом из них есть частичка меня. И я был бы счастлив, если бы больше других на меня походил Сэм Ваймс. Но все мои персонажи выдуманы, а я — нет.

В какой гильдии Анк-Морпорка вы бы состояли? И какое место на Диске вы можете назвать любимым?

Пожалуй, я хотел бы состоять в Гильдии Убийц — там лучший шеф-повар. С другой стороны, в Гильдии Швей — лучшая компания... Ну, а писать я люблю о Ланкре, мне нравятся маленькие локации.

Я просто пишу книги

В последнее время на российском форуме о вашем творчестве появляется все больше людей, которые пишут различные проектные и курсовые университетские работы на основе ваших книг. Оправданно ли использовать ваше творчество в качестве основы для научных исследований? Тем более в нашей “далекой” стране?

По мне — так это хорошо, везде люди этим занимаются. Но я не хочу это комментировать. Я просто пишу книги. Если люди хотят использовать их для исследований, я рад, что они находят их настолько интересными.

Как вы оцениваете русскую литературу, качество российских изданий?

Не хотелось бы вас разочаровывать, но, чтобы по-настоящему познакомиться с работами русских авторов, необходимо их *действительно* искать. Они есть далеко не в каждом книжном магазине и попадаются мне на глаза крайне редко.

А что вы думаете о России в целом? Не собираетесь ли посетить нашу страну?

У меня нет никаких планов. Возможно, за меня спланируют. На данный момент все мои поездки за границу — это туры по раздаче автографов, нет времени на что-то еще. Хотел бы посетить вашу страну однажды, и лучше летом!

Что касается приезда в Россию, вопроса, который волновал всех российских поклонников... что ж, придется набраться терпения и ждать соответствующих шагов со стороны отечественных издательств. Учитывая все возрастающую популярность Плоского мира в нашей стране, возможно, мы и дождемся этого.

Право переводчиков решать, как переводить

Многие переводчики в России считают, что название вашего романа “Jingo” следует переводить как “Патриот”, поскольку в русском языке нет достаточно точного определения для английского слова. Такой термин, как “шовинист”, переводчики отвергают, приводя в качестве аргументов следующие доводы: “не каждый знает значение этого слова”, “слово нехорошо звучит”, “Терри Пратчетт не стал бы использовать слово, имеющее столь негативную окраску, в качестве названия для своего произведения”. Что вы думаете по этому поводу?

Большинство слов имеют дополнительную смысловую нагрузку, помимо очевидной, и “jingo” не исключение. Упаси нас господи от того, чтобы это слово начали употреблять в значении “буйного, безмозглого и воинствующего шовинизма”. Какого черта его нельзя использовать в качестве названия произведения? Роман “Jingo” — о дураках и идиотах, развязывающих войну! Просто понятие “шовинист” здесь не сработает по другой причине: это название было бы слишком прямолинейным. А вот “патриот” — как раз то, что нужно.

Продолжая тему заглавий ваших книг, хотелось бы задать вопрос о значении и происхождении таких названий, как “Equal Rites” и “Sourcery”. Русским читателям, для которых английский язык — не родной, порой трудно разобраться, какую смысловую нагрузку несет тот или иной заголовок. К примеру, “sourcery”, с одной стороны, связано со словом “sorcery” (“колдовство”), с другой стороны — с понятием “source”, “source of magic” (“источник магии”). Ведь это намеренная игра слов?

Да. Игра слов — один из ключевых моментов Плоского мира. “Sourcery” сочетает в себе оба этих понятия, одно слово работает за два.

В Великобритании читателям сразу становится понятно, что обыгрывается в том или ином названии книги, потому что эта игра слов свойственна английскому языку. Я не могу обсуждать перевод названий книг на другие языки — это право переводчиков решать, какое из названий сработает в их родном языке, а какое нет.

И последний вопрос о тонкостях перевода. Как вы считаете, насколько обоснованно использовать в отношении Смерти Плоского мира (персонаж книг) такие местоимения, как “он” или “она”, в зависимости от языковых особенностей и традиций той или иной страны? Например, в России, в отличие от Англии, Смерть традиционно ассоциируется с особой женского пола, так же, как во Франции и Италии. Однако наши переводчики, в отличие от переводчиков итальянских и французских, сохраняют оригинальный вариант и применяют по отношению к Смерти мужской род, что, на наш взгляд, является более точным и соответствует задумке автора. Каково мнение самого автора на этот счет? Должны ли переводчики придерживаться какого-либо единого мнения по вопросу, скажем так, “половой принадлежности” Смерти или нет?

Смерть — это Смерть, и о половой принадлежности речь здесь идти не может. Это хорошо, что в разных культурных традициях Смерть рассматривается по-разному. Но пока местоимение “он” неплохо срабатывает по отношению к Смерти Плоского мира, я бы настаивал именно на этом варианте.

Очень часто в среде поклонников поднимались вопросы о качестве переводов Пратчетта. Что ж, некоторые неясности были уточнены. Надеемся, что самые педантичные фанаты Плоского мира найдут в вышеприведенных ответах определенное моральное успокоение.

Книги исчезнут не скоро

Наш следующий вопрос злободневен. Как вы думаете, смогут ли современные информационные технологии вытеснить печатные издания в обозримом будущем? И как это может отразиться на интеллектуальном уровне следующих поколений?

Книги, судя по всему, исчезнут еще не скоро. Ведь доступность книг в электронном виде продемонстрировала, что наш мир полон воров...

Поразительно, что, хотя интернет является текстовой средой, молодое поколение — по крайней мере, западное — слабо владеет орфографией, пунктуацией, грамматикой и лексикой. А все это просто необходимо для того, чтобы четко излагать свои мысли!

В последнее время все чаще стали выходить фильмы в жанре фэнтези. Как вы оцениваете их качество?

“Властелин Колец” хорош по многим причинам, но рано или поздно спецэффекты становятся излишне навязчивыми. Это ключевая проблема. Кинематографу нужно зрелище, но иногда все, что необходимо для хорошего фильма — это хороший сценарий.

Было бы интересно узнать ваше отношение к компьютерным и полевым играм. Мы уверены, что они непосредственно связаны с жанром фэнтези. Что вы об этом думаете? Играете ли сами?

Конечно, играю. В свои 56 лет я регулярно провожу время за компьютерными играми. В последнее время — частенько играю в **Thief 2**, до того — в превосходную **Call of Duty**. Впрочем, мне кажется, что хорошая игра должна требовать сноровки, гибкости ума и стратегического подхода, для того, чтобы тренировать мозги. Просто бойня — затея глупая. Например, стрельба в Сталинграде (Call of Duty) стала для меня экскурсом в историю.

В полевых ролевых играх я никогда не участвовал.

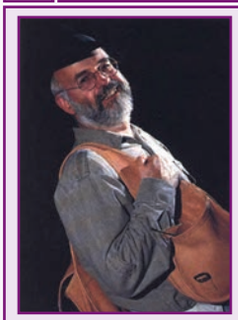
Прямой ответ тем, кто публикует тексты Пратчетта в интернете, был дан. Надеемся, что данный факт рано или поздно будет понят в должной степени.

Современные писатели внимательно смотрят фэнтези-фильмы и увлеченно играют в компьютерные игры — что уже неудивительно для читателей “МФ”.

■■■

На одном из сайтов Пратчетта в англоязычной Сети присутствует фраза, обращенная к тем, кто стремится пообщаться с Терри: “Пишите ему, только когда хорошенько подумаете, важнее ли ваше письмо, чем следующая книга, которую он мог бы в это время написать”. Надеюсь, мы не отняли много времени у Мастера, и следующие книги о Плоском мире не заставят себя долго ждать. А пока — читайте и перечитывайте книги Пратчетта, они того стоят!

Досье: Терри Пратчетт



Терри Пратчетт родился 28 апреля 1948 года в Биконсфилд, графство Бакингемшир, Великобритания. Так и не получив высшего образования, Пратчетт решает попробовать себя в журналистике. В 1971 году выходит в свет первый роман Терри “Люди ковра” (*The Carpet People*). Роман получает несколько восторженных отзывов, в частности, характеризуется как “достаточно необычный по содержанию” и “новое направление в творческой фантазии”. Вслед за первым романом Пратчетт пишет книги “Темная сторона солнца” (*The Dark Side of the Sun, 1976*) и “Страта” (*Strata, 1981*). В 1980 году Пратчетта назначают ответственным за PR для Central Electricity Generating Board, где он и работал во время выхода в свет его первого романа из серии “Плоский мир” “Цвет волшебства” (*Colour of Magic, 1983*). Так родилась знаменитая фэнтези-вселенная, которой на данный момент посвящено около тридцати (!) романов.

Помимо писательского ремесла, в жизни Пратчетта есть и другие интересы. Например, он работает над созданием общества по защите орангутанов: он со съемочной группой даже выезжал на Борнео, чтобы увидеть орангутанов в их естественной среде обитания. В настоящее время Пратчетт работает над новым романом *“Going Postal”*, готовящимся к публикации в октябре 2004 года. По собственным словам Пратчетта, он сейчас “живет за клавиатурой, отвечая на письма поклонников и отчаянно пытаясь найти время для того, чтобы писать”.

Подробная статья о Плоском мире, его героях и посвященных ему книгах была опубликована в январском номере “Мира фантастики”. Ее же вы найдете на нынешнем CD.

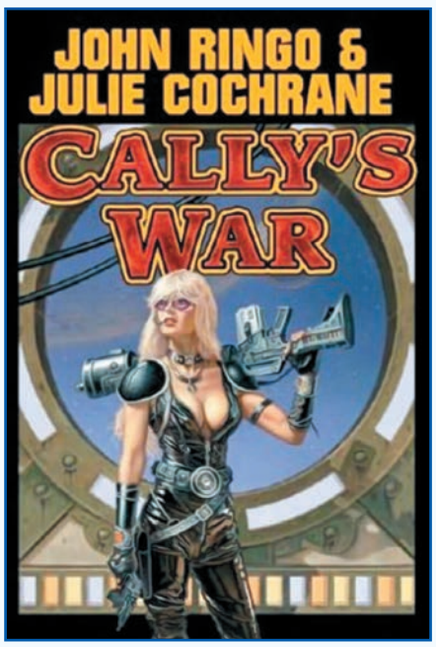
Борис Невский

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Научная фантастика

Мода продолжать давно завершенные циклы приобретает характер эпидемии. Вот и ветеран **Алан Дин Фостер**, порывшись в запасниках, извлек оттуда историю одаренного паранормальными способностями юноши Флинкса и его полуразумной крылатой змеи Пипа. В сентябре выходит девятая книга саги “Sliding Scales”.

Действие нового романа автора нестандартной “твердой” НФ **Иэна Бэнкса** “The Algebraist” происходит в 4034 году, когда человечество уже проложило путь к звездам. Главный герой Фассин Таак должен раскрыть некую многотысячелетнюю тайну, в противном случае цивилизация может сгореть в пламени войны. Откровенно говоря, не слишком оригинальная задумка...



Толпы почитателей военной фантастики вряд ли пройдут мимо двух новинок жанра. **Джон Ринго** вместе с **Джулией Кокрэйн** представляет роман “Cally’s War”. Все, как всегда — на этот раз “кузькину мать” покажет ворогам 15-летняя девица Тави. **Дэвид Вебер**, завершив декалогию о Виктории Харрингтон, вовсе не собирается бросать настолько продуманный мир на произвол судьбы. Перед нами начальная книга о новом поколении героев - “The Shadow of Saganami”. Группа молодых офицеров, прошедших обучение у Харрингтон, доблестно встает на защиту Звездного Королевства Мантикора от коз-ней подлой Республики Хэвен и других, более мелких гадов. Похоже, еще одной нескончаемой эпопеей стало больше.

Фэнтези

Стивен Кинг буквально рвется на свободу. Уже на 21 сентября заявлен роман “The Dark Tower”, седьмой и последний том одноименного сериала. И что дальше? Неужто Кинг пошлет подальше осточертевшую писанину и укатит в кругосветное путешествие? Свежо предание, да верится с трудом.

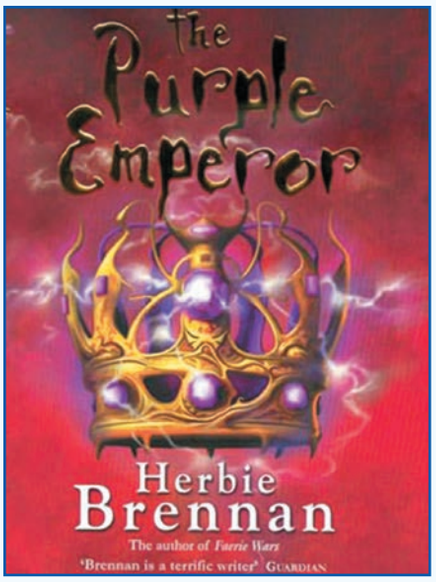
Стивен Доналдсон намерен дописать свой самый значимый сериал “Хроники Томаса Конвенанта”. Роман “The Runes of the Earth” открывает новый цикл со знаковым названием “Последние хроники Томаса Ковенанта”. Неужто-таки последние? Хотя у нас сериал вызвал весьма вялую реакцию, на Западе он стал абсолютным хитом, разошедшимся, что не так уж часто бывает с фэнтези, миллионными тиражами. Такой лакомый кусочек непросто задвинуть в угол!

Также на сентябрь заявлено несколько бестселлеров юношеской фэнтези. Во-первых, это “The Golem’s Eye”, вторая часть трилогии англичанина **Джонатана Страуда** о приключениях ученика волшебника Натаниэля и обаятельного демона Бартимеуса. Начальный роман планирующейся трилогии “Амулет Самарканда” в прошлом году наделал шороху и должен вот-вот появиться и на русском языке.

Во-вторых, это “Days of Magic, Nights of War”, весьма неожиданная работа **Клайва Баркера**, вторая часть цикла “Абарат”. Первый роман сериала о невероятных приключениях на причудливом архипелаге вызвал бурю эмоций и восторгов. Кстати, студия Диснея приобрела права на экранизацию аж за 7 миллионов долларов, всего лишь увидев иллюстрации Баркера к будущей книге!

Не так давно “Эксмо” выпустило еще один, пусть и не такой популярный подростковый роман фэнтези - “Волшебные войны” **Герби Бреннан**. А сейчас на английском языке выходит его продолжение - “The Purple Emperor”. Британский тинейджер Генри вновь отправляется в волшебную страну на помощь своим друзьям — императору эльфов Пиргусу и его сестре Холли.

Новый роман **Тэда Уильямса** начнет очередной цикл. “Shadowmarch 1” - так называется могучая сторожевая твердыня на границе королевств людей и бессмертных “куа”, которые враждуют уже много веков.

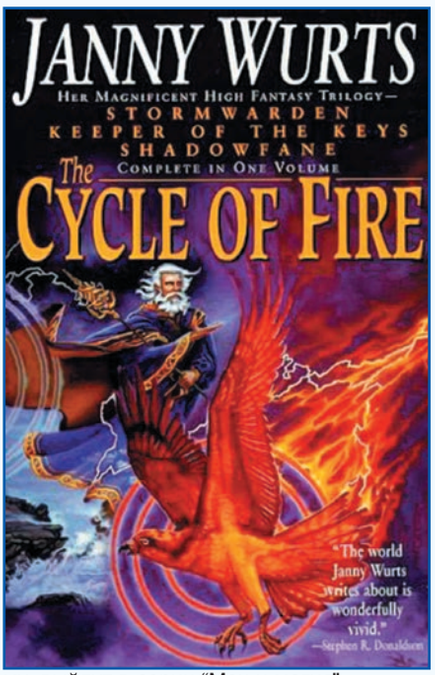


Однако старым врагам угрожает общая опасность. Удастся ли близнецам принцу Баррику и принцессе Бриони предотвратить нашествие Тьмы, или древняя вражда окажется сильнее? Судя по порядковому номеру в названии романа и привычкам Уильямса, нас ожидает, как минимум, трилогия.

Роберт Сальваторе продолжает стричь зеленые бумажки с популярности темного эльфа. Выходит заключительный том трилогии “The Hunter’s Blades”. Роман “The Two Swords” заканчивает рассказ об очередной порции подвигов Дриззта До’Урдена, который чуть ли не в одиночку должен расправиться с полчищами орков, наводнивших Север. Вам нравится вкус и запах орочей крови? Присоединяйтесь к веселью!

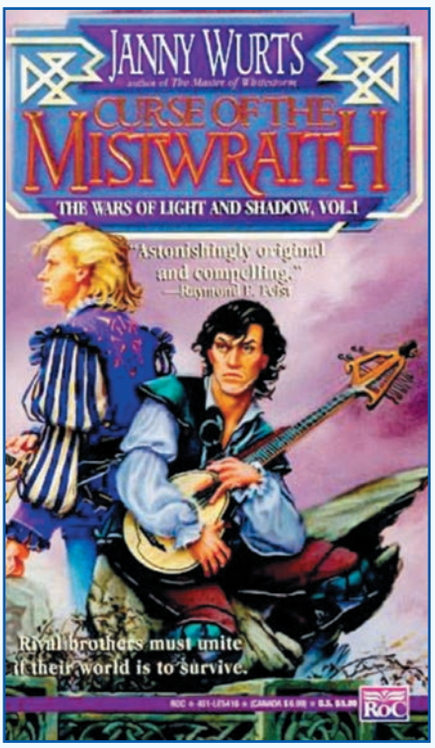
Переводы

Американскую писательницу **Дженни Вурц** в России знают по совместному с **Раймондом Фэйстом** циклу, входящему в сериал о Мидкемии (“Дочь Империи” и др.). Скоро нам предстоит поближе познакомиться с ее сольным творчеством: “Эксмо” готовится выпустить пару фэнтезийных сериалов писательницы. “Огненный цикл” и “Война Света и Тьмы”, судя по все-



му, выйдут в серии “Меч и магия”.

Правда, “Огненный цикл”, начальный роман которого, “Страж штормов”, вышел в июле — дебютное произведение писательницы, не свободное от вполне простительных недостатков. По сути, это традиционное фэнтези с обилием приключений и магических поединков. А вот “Война Света и Тьмы” во многом напоминает популярную у нас “Песнь Льда и Пламени” **Джорджа Мартина**. Идея сериала родилась у Вурц, когда она посмотрела документальный фильм о битве при Каллодене (финальное сражение якобитских войн) и обратилась к событиям этого исторического периода, использовав его как основу для своего произведения. Как и в любом гражданском конфликте, каждая из сторон сражалась там “за правое дело”, поэтому и у Вурц участники войны Света и Тьмы имеют

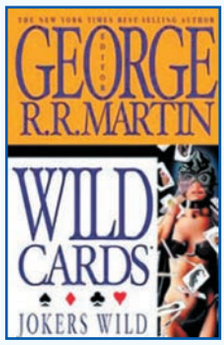


веские причины для взаимной ненависти. И общее название цикла звучит иронически: свет и тьма, — но кто есть кто?

В центре сюжета — два принца, сводные братья, ставшие непримиримыми врагами: один из них бард, владеющий магией, другой — прирожденный харизматический вождь. Конфликт разгорается, брат идет на брата, политические интриги оборачиваются кровавой бойней, в которой уже непонятно, где Свет, а где Тьма... Подробно показаны обе точки зрения: стопроцентная истина для одних — гнусная ложь для других, и наоборот. Характерная особенность в том, что автор не принимает ничью сторону, просто показывая события и предоставляя читателям самостоятельно определиться в симпатиях и антипатиях. Цикл состоит из двух взаимосвязанных трилогий, правда, в 2004 году выходит еще один роман, и пока не ясно, будет ли он продолжением второй трилогии или началом третьей.

Зимой этого года АСТ собирается продолжить издание переводных фантастических антологий сборником “Легенды-2”. В этот том, являющийся логическим продолжением первых “Легенд” (вышли у нас пару лет назад), войдут специально написанные повести и рассказы, примыкающие к популярным циклам разных писателей.

Джордж Мартин порадует своих почитателей продолжением похождений межевого рыцаря Дунка “The Sworn Sword”. **Орсон Скотт Кард** продолжит приключения Элвина-Творца (повесть “The Yazoo Queen”). Составитель антологии **Роберт Сильверберг**, конечно же, обратится к истории Маджипура — “The Book of Changes”. **Тэд Уильямс** выдал рассказ “The Happiest Dead Boy in the World”, примыкающий к истории Иноземья (недавно второй том тетралогии вышел в “Золотой библиотеке фантастики”). Другие произведения популярных у нас авторов: **Энн Маккэффри** — “Beyond Between” (мир Перна), **Рэймонд Фэйст** — “The Messenger” (мир Мидкемии), **Терри Брукс** — “Indomitable” (Шаннара), **Элизабет Хэйдон** — “Threshold” (мир Рапсодии), **Нейл Гейман** — “The Monarch of the Glen” (мир “Американских богов”), Робин Хобб — “Homecoming” (мир Королевского убийцы). А также рассказ еще неизвестной у нас **Дианы Габалдон** “Lord John and the Succubus”, действие которого происходит в мире цикла “Изгнанник”, готовящегося к выходу в этом же издательстве.



Похожий сборник — “Мастера фэнтези” — собирается выпустить и “Эксмо”. Правда, подбор авторов там чуть пожиже. Наиболее популярны из них **Роберт Асприн** — новая повестушка из “МИФов”, **Кристофер Сташефф** — из “Чародея поневоле”, **Андре Нортон** — из “Колдовского мира”, **Алан Дин Фостер** — из “Чародея с гитарой”, **Элизабет Мун** — из “Хроник Паксенаррион”, **Дженни Вурц** — из “Войны Света и Тьмы”, а также несколько произведений пока неизвестных у нас писателей.

Помимо этого, “Эксмо” куплены права на весь цикл антологий “Wild Cards”, составителем которого является **Джордж Мартин**. Эти антологии — весьма своеобразное фэнтези, действие которого происходят в причудливом параллельном мире. На Западе цикл пользуется громадной популярностью и многократно переиздавался. Среди авторов антологии, кроме самого Мартина — **Роджер Желязны**, **Говард Уолдроп**, **Уолтер Йон Уильямс**, **Пат Кадиган** и другие. Всего с 1987 по 2002 годы вышло шестнадцать сборников.

Конвенты

Очередной международный конвент фантастики, толкинистики и ролевых игр “**Зилантконе-2004**” пройдет в Казани с 5 по 8 ноября этого года. Как всегда, на “Зилантконе” ожидаются тематические мастер-классы и семинары, вручение премий, в том числе литературных, присутствие ряда известных писателей и критиков, реконструкторские турниры и балы. Регистрация участников началась 1 августа и продлится до 30 сентября. Подать заявку и получить подробную информацию о конвенте можно на официальной интернет-странице “Зилантконе” — ***zilant.konvent.ru***

2-6 сентября в Бостоне пройдет 62-й **World Science Fiction Convention** — крупнейшая международная встреча фанов и фантастов: писателей, критиков, публицистов, художников. Место проведения конвента было отобрано специально организованным комитетом из целого ряда кандидатур. Традиционно главное событие WorldCon’a — вручение самой престижной награды мировой фантастики, премии “Хьюго”. В программе конвента также встречи фанов с писателями, кинематографистами, художниками, фестиваль фантастического кино, многочисленные презентации и банкеты, показ мод, бал-маскарад. Главными гостями станут **Терри Пратчетт** и **Уильям Тенн**. Наверняка оба получат звания “Грандмастер”. Более подробно о событиях конвента можно узнать на официальном сайте **www.noreascon.org**

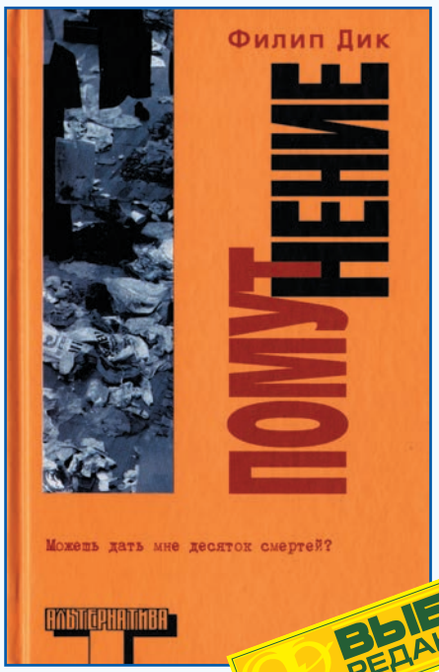
КНИГИ МЕСЯЦА

Свежие впечатления наших постоянных авторов о книгах в жанре фантастики и фэнтези, выпущенных российскими издательствами за последние месяцы.

Просветление

ФИЛИП ДИК
ПОМУТНЕНИЕ

Роман — пер. с англ. В. Баканова. — М.: АСТ. Ермак, 2004 — серия "Альтернатива" — 288 стр. — 5000 экз.



ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Сложно определить, к какому жанру относится классический роман Филипа Дика, изданный у нас отдельной книгой лишь в 2004 году. "Критический реализм" по-американски? Для этого в книге слишком много откровенно фантастических деталей. "Постмодернистская автобиография", как утверждают издатели? Чересчур велика доля художественного вымысла. Альтернативная история? Действие романа действительно разворачивается в 1994 году, довольно сильно отличающемся от того, который довелось пережить Соединенным Штатам. Жесткое разделение граждан на "порядочных" и торчков, агнцев и козлищ, новые смертоносные наркотики, полицейские в "костюмах-болтуньях", не дающих запомнить и опознать лица, никаких следов политкорректности, которая в современных США буквально разлита в воздухе... Только вот написано "Помутнение" было в 1977 году — этак и "Страну Багровых Туч" братьев Стругацких можно альтернативкой назвать.

Никто доподлинно не знает, был ли Филип К. Дик наркоманом. Сам писатель в разные периоды жизни по-разному отвечал на этот вопрос, столь же противоречивы воспоминания его друзей и коллег. Но, похоже, что-то такое было: недаром значительная часть произведений Дика прямо или косвенно связана с наркотиками, да и классиком психоделической НФ писатель прослыл неспроста. На фоне других его "наркотических" текстов роман "Помутнение" выделяется прямотой и искренностью. Здесь все называется своими именами: наркоманы — наркоманами, наркоторговцы — наркоторговцами, предательство — предательством, а смерть — смертью. Мир, в котором происходит действие книги, не слишком отличается от Америки семидесятых. Мы видим вселенную "торчков" изнутри, преимущественно глазами страдающего раздвоением личности наркомана, по совместительству — секретного сотрудника Отдела по борьбе с наркотиками. "Помутнение" напоминает фильмы Квентина Тарантино, причем не те эпизоды, где кровь брызгает в объектив, а те, в которых герои болтают обо всем на свете в дешевых забегаловках, прежде чем пойти на дело. Безумие сквозит и в их речах, и в их поступках. *"Зная все,* — пишет Дик о главном герое, — *он тем не менее невольно переступил черту и оказался в их бредовом наркотическом пространстве, думал их мыслями, смотрел их глазами. Опять помутнение — тот же туман окутал только что и его. Туман, заполняющий мир, в котором мы все движемся на ощупь"*. Хотя пафос "Помутнения", безусловно, направлен против наркомании во всех ее проявлениях, главным врагом, заставившим персонажей романа сознательно выбрать путь медленного самоубийства, Дик считает общество. Люди садятся на иглу прежде всего от ощущения безвыходности, просто потому, что **не могут тут оставаться**.

Роман завершается послесловием, в котором автор перечисляет своих друзей, павших жертвой наркотиков. Среди прочих упоминается некий Фил, заработавший "необратимые изменения поджелудочной железы". Как известно, именно этой болезнью страдал сам Филип Киндред Дик.

СЮЖЕТ	9
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

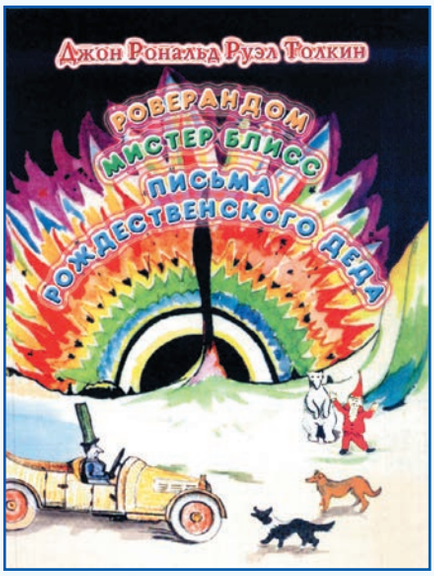
ОЦЕНКА МФ **9**

Василий Владимирский

Эксклюзивный Толкин для младшего школьного возраста

ДЖОН РОНАЛЬД РУЭЛ ТОЛКИН
РОВЕРАНДОМ. МИСТЕР БЛИСС. ПИСЬМА РОЖДЕСТВЕНСКОГО ДЕДА

Сборник — М.: ТТТ, 2004



Неофициальное творческое объединение ***Tolkien Texts Translation***, сформировавшееся в 1998 году, уже успело хорошо зарекомендовать себя в узких кругах толкинофилов. При его непосредственном участии были выпущены "Книга утраченных сказаний" — первые два тома "Истории Средиземья" — и "Неоконченные предания". Это сборники набросков и отрывков Толкина, сведенные воедино и откомментированные его сыном Кристофером. В этом году ТТТ издало "Детский сборник", в который вошли сказочные истории, написанные оксфордским Профессором для своих детей. Три произведения, образующие книгу, впервые публикуются на русском языке полностью.

Первым идет "Роверандом" — история, сочиненная Толкином для своего сына Майкла, у которого однажды пропала любимая игрушка — собачка. Приключения песика Ровера начинаются с того момента, когда он встречает волшебника, подозрительно напоминающего Гэндальфа. Ровер, как когда-то Бильбо, отправляется в долгое странствие. Ему суждено побывать на Луне и под водой, пережить удивительные приключения и благополучно вернуться домой.

“Мистер Блисс” — книжка-картинка, впервые опубликованная только после смерти Толкина. Это забавный рассказ о том, как один джентльмен приобрел автомобиль и что из этого вышло. Своей непосредственностью и непредсказуемостью приключения мистера Блисса напоминают повести об Алисе Льюиса Кэрролла, а их атмосфера имеет немало общего с “Хоббитом”. В этом произведении нашлось место и одному из персонажей “Властелина колец” — папаше Гэмджи.

Наконец, “Письма Рождественского Деда” — собрание небольших юмористических зарисовок, которые Толкин писал в 1920—1943 своим детям на рождество. За нехитрым юмором и описанием подарков скрывается мастерство Толкина-сказочника, сумевшего даже легенду о Санта-Клаусе превратить в запоминающийся и привлекательный мир. Особенно колоритный персонаж — помощник Рождественского Деда, Белый Медведь, который постоянно попадает в смешные ситуации.

Оформление книги заслуживает отдельных похвал: она полностью цветная, отпечатана на качественной бумаге, издана в большом, “альбомном” формате. “Мистер Блисс” и “Письма Рождественского Деда” сопровождаются репродукциями оригинальных толкиновских текстов: их можно читать как по-русски, так и по-английски. Перевод, над которым трудился целый коллектив опытных толкиноведов, практически не вызывает нареканий.

Книга издана небольшим тиражом и не поступит в обычные сети распространения. Ее можно заказать через интернет на сайте издательства — ***ttt.by.ru***

СЮЖЕТ	9
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	10
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ **9**

Сергей Неграш

Восьмой лепесток цветика-семицветика

ОЛЕГ ОВЧИННИКОВ
СЕМЬ ГРЕХОВ

Роман — СПб.: “Азбука”, 2004 — серия “Правила боя” — 448 стр. — 8000 экз.

Начать словами: “Эта книжка должна стоять на полке каждого!” было бы нескромно и заведомо ошибочно. Нет — эта книжка должна храниться в тайных библиотеках избранных читателей, истинных поклонников литературного таланта Олега Овчинникова. Неважно, помещенная под бронированное стекло или зачитанная до желтизны, но обязательно с подписью автора — и уникальным четырехзначным номером, какие Олег проставляет только по ему известной причине...

Речь идет о сборнике “Семь грехов”, в состав которого вошел роман, издававшийся ранее в сокращении в журнале “Если” и удостоенный престижной премии читательских симпатий “Сигма-Ф” — и подборка рассказов, из которых сформирован забавный космологический цикл “Контакты и конфликты”. Несмотря на то, что книга эта у Овчинникова — первая, произведения писателя хорошо знакомы читателям фантастических журналов (в январском номере “МФ” опубликован его рассказ “Слепой бог с десятью пальцами”).

В основу центрального произведения сборника, романа “Семь грехов радуги”, положена революционная система “наглядного греховедения”. Стоит человеку согрешить, как результат виден налицо. Скорее даже — на лице (руках, ногах и прочих частях тела), ибо они тут же окрашиваются в яркий, хорошо заметный цвет. Встретился вам на дороге фиолетовый политик, знайте — он повинен в пустословии. Встретился синий — бегите; таким овощам доверять нельзя, они лжецы и обманщики. Ежели к вам подкатил и попросил сигаретку замшелого вида голубой... По новой классификации это не цвет сексуальных меньшинств, а клеймо безнадежно равнодушного человека, так что опасаться немедленной дефлорации вряд ли стоит.

Главные герои — молодые, оригинальные и трогательно любящие друг друга супруги — по ходу повествования проходят весь спектр грехов вплоть до красного (убийство!), приобретая при этом навыки жизни в новой, еще необычной для них обстановке полной открытости действий и помыслов. К концу романа уже ни у кого не возникает сомнения, что таковая вскорости распространится по всему миру, подминая под себя уголовные кодексы, законодательства и иже с ними.

По сравнению с журнальным, в полном варианте романа добавилось множество забавных и “вкусных” подробностей, а также целая лирическая сюжетная линия, которая, по сути, содержит в себе рецепт построения идеальных супружеских отношений.

В остальном же — ничего не изменилось. Читателя ждут такие же добрые, светлые, бесконечно изобретательные и в высоком смысле гуманные произведения, герои которых — космодесантник Редуард Кинг или заправский столичный веб-дизайнер — каждым словом своим, каждым действием доказывают простую неоспоримую истину:

“Эта книжка должна быть на полке каждого!”.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Дмитрий Тарабанов

Священное дело Академии

АЙЗЕК АЗИМОВ
АКАДЕМИЯ. ПЕРВАЯ ТРИЛОГИЯ

Романы — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Шедевры фантастики”

Каждый год в мире издаются тысячи фантастических книг, но только единицы переживают десятилетия. “Академия. Первая Трилогия” признанного мастера научной фантастики Айзека Азимова, безусловно, заслуживает звания Шедевра. Под этим названием собраны первые три части одного из самых популярных за всю историю фантастической

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

Сюжет — то, насколько захватывает повествование, насколько непредсказуем сюжет.

Мир — то, насколько глубоко проработан авторский мир, насколько он интересен и оригинален.

Персонажи — то, насколько удались образы героев книги, насколько они продуманы, насколько логично их поведение.

Стиль — авторский язык и манера изложения; все те элементы авторского мастерства, которые не описывают три предыдущих критерия.

Качество издания — то, насколько книгу приятно держать в руках и листать. На это влияют и внешний вид, и иллюстрации, и полиграфия.

Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.

Оценка “МФ” — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим.

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

литературы сериалов: “Академия”, “Академия и Империя” и “Вторая Академия”.

Любопытно, что прототипом цикла послужила знаменитая “История упадка и разрушения Римской империи” известного английского историка Э. Гиббона. Именно его идеи были творчески переработаны Айзеком Азимовым и перенесены на страницы “Академии”. События романов разворачиваются в далеком будущем на бескрайних просторах Галактической Империи, которая насчитывает более двадцати миллионов обитаемых миров. Некогда Империя действительно была великой. Теперь же она приближается к своему краху. Начинаются бесконечные межзвездные войны, голод, хаос и разруха. И лишь гений Гэри Селдон, сумевший, как ему кажется, просчитать дальнейшее развитие ситуации, решается вмешаться в ход событий. Он вместе с горсткой ученых считает необходимым создать Академию. Много позже именно этому учреждению предстоит на обломках старой Империи построить новую цивилизацию, которая уже не допустит повторения прошлых ошибок.

В первую очередь, как мне кажется, интересен образ самого Гэри Селдона, ученого, который решается взвалить на свои плечи груз ответственности за все человечество. Он поступает так, понимая, что это необходимо. Также ему известно, что он не имеет права на ошибку. Ведь в его руках судьба всей вселенной! Каким станет будущее людей? Превратятся ли они в жалких варваров или же сумеют, подобно фениксу, возродиться из пепла?

Успех романов не увядает со временем. В 1965 году они получили специальную премию “Хьюго” за “лучшую НФ серию всех времен”. Аналогичным образом почтили мастера читатели журнала “Локус”, включив “Академию” в десятку лучших научно-фантастических романов за всю историю. Популярность и читательское признание побудили Азимова продолжать цикл. Он написал два продолжения: “Академия на краю гибели” и “Академия и Земля” — и два приквела: “Прелюдия к Академии” и “На пути к Академии”. Также, если говорить откровенно, в этом же чудесном мире происходит большинство событий других произведений Айзека Азимова, таких, как “Стальные пещеры” и “Роботы и Империя”. Более того, после смерти великого мастера его преданные ученики выпустили еще несколько книг, действие которых происходит в той же вселенной.

СЮЖЕТ	9
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Сергей Неграш

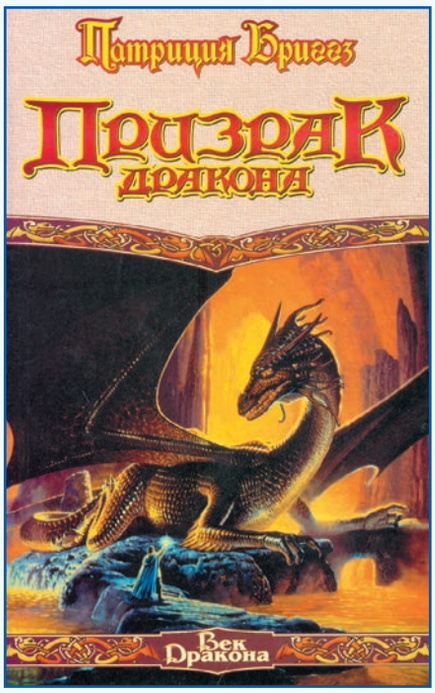
Приятный сюрприз

ПАТРИЦИЯ БРИГГЗ
ПРИЗРАК ДРАКОНА

Роман — пер. с англ. Ю. Волковой — М.: АСТ; Ермак, 2004 — серия “Век Дракона” — 350 стр.

Ежемесячно мы знакомимся с несколькими новыми для нас зарубежными писателями, творящими фантастические миры. Впрочем, далеко не все такие знакомства доставляют чувство истинного удовлетворения. Увы, но довольно много книг относятся к абсолютно проходным. Однако бывают и приятные сюрпризы.

Именно таким сюрпризом для меня обернулось знакомство с романом американки Патриции Бриггз “Призрак дракона”. Бриггз родилась в 1965 году, живет в Ричланде (штат Вашингтон) с мужем и тремя детьми. Вопреки утверждению АСТ’овской аннотации, “Призрак дракона” не является для нее дебютным. Ее первый роман “Masques” вышел еще в 1993 году, а всего у нее 7 книг, и еще две — на подходе.



“Призрак дракона” (правильнее все же “Кости дракона” — “Dragon Bones”) — история юного Вардвика, от чьего лица в основном и ведется повествование. Герой — сын и наследник знатного лорда Хурога, абсолютного психопата, который убил в свое время собственного отца и очень жесток с детьми. Чтобы выжить, Вардвик целых 7 лет притворяется дурачком. Когда отец погибает, героя пытаются лишить наследства и поместить в психушку. С несколькими спутниками он сбегает, решив отличиться на пограничной войне: ведь героя-воина не так-то просто упрятать в сумасшедший дом. Спутники у него довольно странные, особенно родовой призрак Орег, раб фамильного кольца. Герой скитается, сражается, находит и теряет друзей. А в подвале родового замка хранятся древние кости дракона, имеющие огромную магическую силу. И многие не прочь завладеть ими — любой ценой...

Главная удача романа — герои. Не только Вардвик, но и его младший брат Тостен, и призрак Орег, оказавшийся не совсем призраком. Даже второстепенные персонажи выглядят довольно убедительно. Ну и, конечно, хорош язык. Чем-то роман напоминает творчество популярной у нас Робин Хобб.

Разумеется, имеются и недостатки. Так, сюжет временами провисает, налицо некая его хаотичность и логические несоответствия, некоторые линии явно не завершены. Однако это легко объяснить наличием продолжения — “Dragon Blood”, причем на Западе оба романа вышли из печати одновременно, в 2002 году.

В общем, тем, кому нравится Хобб, Дункан, Мартин, Тэд Уильямс, то есть фэнтези, где показано не просто тупое “мочилово” (хотя сражения в книге тоже есть), роман Бриггз наверняка придется по вкусу. Лично я с нетерпением жду “Кровь дракона” — надеюсь, АСТ в скором будущем издаст и ее.

СЮЖЕТ	8
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ **8**

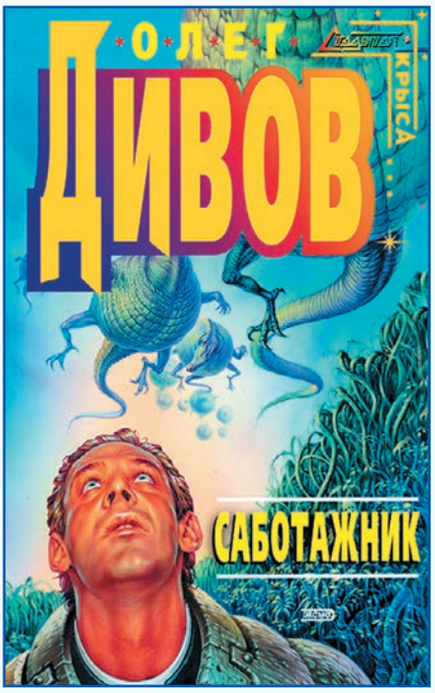
Борис Невский

Киса, зачем вам бессмертие?

ОЛЕГ ДИВОВ
САБОТАЖНИК

Роман — М.: “Эксмо”, 2003 — серия “Стальная крыса” — 320 стр. — 8000 экз.

Олег Дивов, известный прогрессивной читательской аудитории книгами “След зомби” и “Выбраковка”, рисует в своем романе “Саботажник” мир отдаленного будущего. Человечество покоряет космичес-



кие просторы и осваивает дикие планеты, переделывая их под себя. На Кляксе, одной из таких планет, покрытой тропическими джунглями, производится "эликсир бессмертия" — состав, стимулирующий регенерацию клеток. Бизнесмены зарабатывают состояния, а простые солдаты, рискуя жизнями, охраняют их от дикой природы. Капитан Причер, бывший морпех, а ныне — священник, отправляется на Кляксу заменить армейского капеллана.

Несмотря на удаленность в пространстве и во времени, быт Кляксы весьма похож на жизнь современного контингента НАТО в мирное время. Хозяйственники воруют, солдаты пьют и гуляют, офицеры подсиживают друг друга, а все вместе — боятся русских шпионов. Образы последних удались особо хорошо. Один психиатр по фамилии Кронштейн дорогого стоит. Люди тоже вполне современные, только американцы подозрительно похожи на наших. Но не в этом суть.

Армейский быт и инопланетная экология служат удачным фоном поставленному вопросу. А хорошей книги без хорошего вопроса не бывает. Вопрос "Саботажника" — зачем людям бессмертие? Дивов от лица Причера убеждает читателей, что не доросло человечество до такого. *Homo immortalis* — это хуже, чем пьяная обезьяна с гранатой. Не все знают, куда бы деть отведенные им 50—70 лет, а уж что делать с вечностью — и подавно. Одна мысль о бессмертии сдвигает рассудки слабых духом. И церковь, и медицина перед этой угрозой разуму бессильны.

Но вернемся к самому роману. Кроме философии, в нем присутствует и изрядная доля юмора, который местами зашкаливает, выбивая из читателя только оформившиеся мысли о природе бессмертия. Не могу удержаться от цитаты, понятной лишь посвященным: "*17 мая 24...1 года, — прочел капеллан, — здесь при попытке спасти утопающего судового библиотекаря старшего матроса Семецкого трагически погиб водолаз Лукьяйнен*". Несмотря на заграничное происхождение большинства персонажей, шутки у них вполне родные.

Мир "Саботажника" не слишком детализован. За пределами базы на Кляксе — все то же разделение по странам, но уже на космических просторах. Мегакорпорации власть еще не захватили, но всячески к этому стремятся. Институт католической церкви процветает. Армия разлагается под напором взяток сверху и бедности снизу. Сама Клякса больше всего напоминает "Мир смерти" Гарри Гаррисона — та же реакция на внешнюю агрессию, те же непроходимые джунгли. База и взаимоотношения на ней прописаны весьма четко. Есть разведка и контрразведка, полиция и снабженцы, артиллерия и авиация. Даже флот в лице русских наемников, и тот есть!

С сюжетом дело обстоит чуть хуже: интрига практически отсутствует. Нет такой тайны, разгадку которой читатель ждал бы до последней страницы. Все более-менее предсказуемо, а что не предсказуемо — то и не важно. Развитие событий не блещет неожиданными поворотами и зажигательной динамикой. Это единственное, что слегка портит впечатление от книги. Вероятно, если бы "Саботажник" был рассказом, а не романом, все было бы совсем иначе. В остальном — вполне достойное фантастическое произведение, на твердую "восьмерочку".

СЮЖЕТ	6	ОЦЕНКА МФ
МИР	7	
ПЕРСОНАЖИ	9	
СТИЛЬ	8	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8	

Антон Курин

Партитура киберпанка

ВЛАДИМИР ЕФИМОВ
СИМУЛЯЦИЯ

Роман — М.: "Декалог", 2004 — 326 стр. — 3000 экз.

Есть такое мнение, что русского киберпанка не существует. Что несовместны славянский менталитет и жестокие киберпанковские традиции. Вот киберпанк на русском языке — этого навалом. Но, опять же, согласно вышеизложенному мнению, весь русскоязычный киберпанк — не более чем жалкое подражание Гибсону со Стерлингом. Впрочем, вопрос о русском киберпанке интересует нас только с академической точки зрения. Есть ли русский киберпанк, нету ли русского киберпанка — все равно наши писатели время от времени выпускают книги соответствующего жанра, и отмахнуться от этого факта нельзя. Получается ли у наших киберпанк — это уже другой вопрос, приблизительно такой же, как: "Может ли белый человек исполнять настоящий рэп?". Впрочем, если только русофобия и порнография не составляют неотъемлемых признаков жанра, следует признать, что киберпанк у нас есть, а уж русский он или мировой, не суть важно.

"Аллегорический боевик со встроенным цитатником" Владимира Ефимова (известного также под сетевым псевдонимом doktor Vo) внешне, несомненно, киберпанк. Хотя киберпанк нехарактерный: о всевозможных гаджетах, "примочках" и имплантантах здесь говорится редко и мимоходом, да и ключевой роли в сюжете они не играют. Вместо них автор обращается к той области, которую весьма неопределенно называют "духовными практиками": человеческие существа "апгрейдятся" с помощью определенных мелодий и песнопений. Если угодно, музыка — язык программирования душ, со своими законами и шаблонами. Образ получается куда симпатичнее и сильнее, чем навязшие в зубах опадающие символы "матричного" кода. Но киберпанк здесь даже не в "программаторстве", а в по-гибсоновски классической атмосфере. Абсолютное смешение национальностей (главного героя зовут герр Ричард Петров), полулегальные "декеры"-программаторы, закулисные силы-"корпорации" в лице "тузов" — людей, которым ввели редкие и могущественные программы, жестокий и притягательный мир дна. И, разумеется, вопрос об иллюзорности самого существования — затасканный еще буддистами, но от этого к решению не приблизившийся ни на йоту. Сюжет о противостоянии герра Петрова и "тузов" набирает обороты с каждой частью и, по законам жанра, до конца должна добраться только одна сторона. Последняя часть, хоть и выступает этаким спасительным для программатора "богом из машины", вполне вписывается в нарисованную Ефимовым картину мира. Впро-

чем, многие могут счесть финальное раскрытие карт губительным для атмосферы романа. Таким можно предложить еще более банальную версию: все происходящее приснилось главному герою в троллейбусе.

“Симуляция”, несомненно, вторична (“нет ничего нового на этой Земле”), и автор этого не скрывает. Напротив, он умудряется придать этой вторичности неповторимый шарм. Энциклопедические справки в конце каждой части и обрамленные цитаты на полях — от Кэрролла до Мураками — не только указывают на источники высказываемых мыслей, но и связывают текст романа с громадным пластом мировой культуры. Цитатность, в конце концов, есть постоянный признак постмодернизма, а по своему внутреннему содержанию роман тяготеет именно к этому направлению. И пусть автор утверждает, что никаких “ключей” в текст не засовывал — “только дюжину ржавых гвоздей” — высоколобым найдется над чем поразмыслить в “Симуляции”.

Я не стану называть Ефимова русским Гибсоном уже потому, что не особо люблю “отца киберпанка”. Более того, одного романа, изданного в мягкой обложке трехтысячным тиражом, явно недостаточно, чтобы попасть в верхние строчки отечественной фантастики. Да и продолжения ждать не стоит: “Симуляция” — вещь катастрофически законченная. Впрочем, свой выстрел это ружье сделало: показало, каким может быть русский киберпанк, вовсе не “бессмысленный и беспощадный”.

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	4

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

Хрен Жихаря не слаще

МИХАИЛ УСПЕНСКИЙ
БЕЛЫЙ ХРЕН В КОНОПЛЯНОМ ПОЛЕ

Роман — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Абсолютная магия”

Михаил Успенский стал по-настоящему знаменит благодаря своим юмористическим произведениям. В частности, заслуженной популярностью пользуется его трилогия о Жихаре и “Дорогой товарищ король”. Эти книги хочется перечитывать снова и снова, потому что они, несмотря на фэнтезийный антураж, все-таки рассказывают про нас с вами, реальных и современных.

Что же касается пародийного романа “Белый хрен в конопляном поле”, то он уже знаком читателям, поскольку выдержал несколько переизданий. Последний на сегодняшний день раз он был опубликован в серии “Абсолютная магия”.

В “Белом хрене...” автор описывает увлекательные приключения короля посконского Стремглава Бесшабашного и двух его сыновей, Тихона и Терентия. Принцам предстоит нелегкая доля. Они отправятся учиться в Плезирскую Академию, добраться до которой не так-то просто. Во время своего долгого странствия им предстоит не только многое испытать, но и услышать целую прорву удивительных историй. Они узнают немало нового о Когане-варваре, о мужицком короле и эльфийской принцессе. А также о том, как велась осада Чизбургской крепости.

Ну, а когда они наконец-то доберутся до места назначения, то выяснят, что в Плезирской Академии не все в порядке. И, разобравшись с пакостившими там злодеями, бесшабашные герои в самом конце повествования, как мне кажется, становятся чуть-чуть взрослее.

В общем, как и стоило ожидать, Михаил Успенский создал неплохо написанный, своеобразный и интересный роман, у которого вскоре обязательно появится продолжение. Особенно в “Белом хрене...” мне понравился нарисованный автором образ боляр, которые отнюдь не безвозмездно болеют за всех сразу.

И все же, несмотря на роскошный мир, незанудный сюжет и великолепно выписанные характеры персонажей, роман все же не может сравниться с трилогией о Жихаре или даже с сатирической повестью “Дорогой товарищ король”. “Белому хрену...” очень сильно не хватает русского колорита — того, что всегда отличало прозу Михаила Успенского. Этот роман перечитывать не тянет. Более того, он очень похож на не самые лучшие произведения одного из самых талантливых писателей-пародистов — Терри Пратчетта.

В завершение стоит сказать пару слов об оформлении издания. Томик тонюсенький, шрифт крупный, а качество бумаги оставляет желать лучшего. Но не все так плохо, ибо в книге немало неплохих черно-белых иллюстраций Д. Дьякова.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

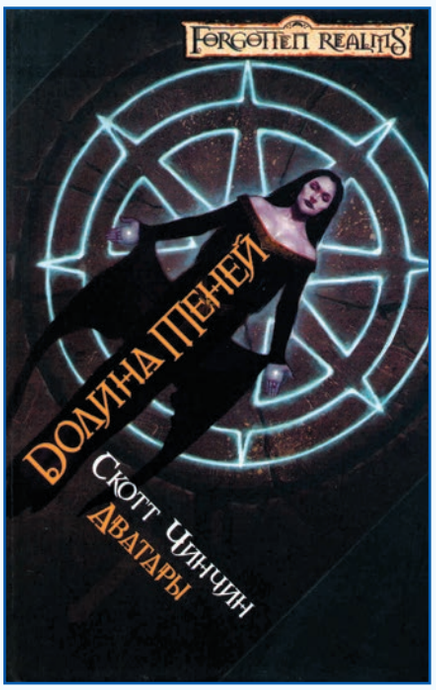
ОЦЕНКА МФ **7**

Сергей Неграш

Потерянная божественность

СКОТТ ЧИНЧИН
ДОЛИНА ТЕНЕЙ

Роман — пер. с англ. С. Шабашова — М.: ИЦ “Максима”, 2004 — серия “Забытые королевства” — 448 стр. — 10000 экз.



Лет пятнадцать, а то и больше, назад, Эд Гринвуд (тот самый биограф мага Эльминстера) был мастером очередной игры в AD&D. Под его началом типичная компания авантюристов — воин, вор, жрец и волшебница — путешествовала по миру “Забытых королевств”, сражаясь с чудовищами, встречаясь со знаменитостями и встревая в распри богов. По результатам этой игры двое авторов — Скотт Чинчин и Трой Деннинг — написали трилогию “Аватары”, первая часть которой и получила название “Долина Теней” (Shadowdale). В принципе, на этом рецензию можно было бы и закончить, если бы не одно “но”: описанные в “Аватарах” события стали для “Забытых королевств” приблизительно тем же, что и Война Кольца для Средиземья. Это не приключения отдельно взятого драу и не становление отдельно взятого мага. Это — Война богов, поворотный момент истории вселенной.

Некогда Эо, Бог над богами, собрал своих подопечных и объявил им строгий выговор с последующим разжалованием. Поводом стало похищение Скрижалей

Судьбы: пока боги не найдут злоумышленника, к своей работе они не вернутся. Бывшие небожители вынуждены пребывать в телах смертных — Аватарах. Спустившись на земли Фэйруна, боги пытаются разобраться в происшедшем, в то время, как похитители — Черный Властелин Бэйн и бог смерти Миркул — готовятся к войне против Эо и других богов.

Сам Фэйрун тем временем переживает не лучшие времена. Магия становится смертельно нестабильной, количество сверхъестественных явлений превышает всякие нормы, а оставленные богами города массово впадают в депрессию. И вот на фоне всего этого запустения появляется пестрая компания, которой к концу третьего тома суждено распутать клубок свалившихся на мир неприятностей. Под аккомпанемент пресловутого стука игральных костей на протяжении первой книги они:

• спасают богиню магии Мистру из лап Бэйна;

• наблюдают ее гибель при попытке достучаться до небес;

• подвергаются преследованию со стороны властей города Танелорн;

• добиваются аудиенции у самого Эльминстера;

• отбивают атаку последователей Бэйна на Долину Теней.

Ну, и в самом конце, после очередной “гибели” Эльминстера, наступает время пройтись с карандашиком по биографии героев: недавние союзники заключают их под стражу, дабы не разбрелись по домам до начала следующего тома.

Вообще, биографии стоят того, чтобы по ним пройтись. Воин Келемвар, в силу родового проклятия после каждого бескорыстного поступка превращающийся в леопарда. Волшебница Миднайт, тщательно скрывающая свое прошлое и выбранная Мистрой в качестве вместилища своей силы. Жрец богини красоты Адон, причесывающийся по сто раз на дню и по всем законам подлости награжденный в Танелорне уродливым шрамом на лице. И бывший вор Сирик, характер которого “темнеет” на глазах. Внутренние разборки четверки доставляют порой незамутненное удовольствие.

Интриговать автор, мягко говоря, не умеет. Все просто, как апельсин, а если и появляется какая-то тайна, то через пару десятков страниц читателю все объяснят, не давая возможности подогадываться самому. Вот и катится взгляд по столбовой дороге фэнтезийного приключения, воспринимая на ходу многочисленные сведения о мире “Забытых королевств”. В этой информации и заключается основная ценность книги: для понимания вселенной Фэйруна она — одна из ключевых. Ну, а если “Забытые королевства” вас интересуют мало, можете смело оставлять “Долину Теней” на магазинной полке.

Продолжение трилогии “Аватары” появится у нас осенью. Это книги “Тантрас” и “Глубоководье”, из которых вы сможете узнать об итогах Войны Богов, равно как и о награде для главных героев.

СЮЖЕТ	6
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА МФ **7**

Петр Тюленев

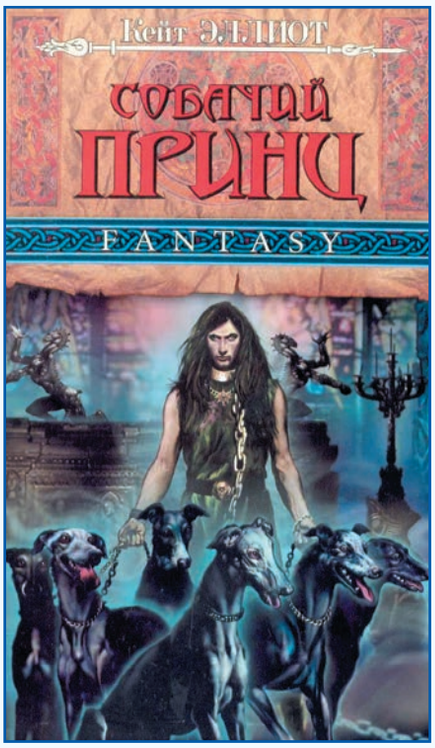
Чем дальше в лес, тем яростнее псы

КЕЙТ ЭЛЛИОТ
СОБАЧИЙ ПРИНЦ

Роман — пер. с англ. Ю. Балаяна — СПб.: ”Азбука-классика”, 2004 — 576 стр. — 5000 экз.

“Собачий принц” продолжает эпический фэнтезийный цикл Кейт Эллиот, начавшийся книгой “Королевский дракон”. С победой над мятежной герцогиней Сабелой неприятности королевств Вендар и Варре, о которых ведется повествование, не закончились. Захватчики — варвары эйка — захватили город Гент и, тем самым, обзавелись плацдармом для набегов на другие земли королевств. Епископ Антония, обвиненная в запретном колдовстве и отправленная на суд церкви, бежит и начинает постигать новые секреты колдовства. Кроме того, попал в плен и считается погибшим старший незаконный сын короля — принц Сангланд. Он вынужден бороться даже не за свою жизнь, ведь умереть он благодаря матери-эльфийке не может, а за сохранение собственного рассудка.

Его сестра, предполагаемая наследница трона, находит себе любовника.



Двуличный, хитрый отец Хью, знакомый нам по первой книге, занимает место при дворе, причем очень близко от трона. И он не оставляет преследования королевского “орла” Лиат, которая была рабыней священника. Лишь жизнь Алана можно назвать более-менее счастливой. Он признан наследником владетельного графа Лавастина, и благодаря покровительству Владычицы Битв считается великолепным воином. Он разделяет сны с Пятым Сыном, младшим принцем эйка. Но и сам принц начинает гораздо лучше понимать людей.

В первом романе цикла персонажи выглядели скорее набросками, чем полноценными героями. Во второй же книге их характеры получили логическое развитие: начал реализоваться заложенный в них потенциал. Книга читается легко, сюжет достаточно интересен, чтобы не пропадало желание добраться до конца повествования, — это плюсы.

К сожалению, имеются и минусы. Незначительный, но весьма раздражающий — изменение некоторых имен и названий, упоминавшихся в первой книге. Вторым бы я назвал неравноценность глав. Если посвященные Сангланту или Алану захватывают, то части о беженцах Гента, откровенно говоря, скучноваты. Вызывает некоторое удивление абсолютное равноправие мужчин и женщин и частая воинственность последних (в то время как антураж книги соответствует скорее Средним векам, а не эпохе расцвета феминизма).

Появились намеки, по которым можно уже понять кое-что о происхождении эйка, а также об источнике их сил. Проясняется ситуация и с людской магией. А вот с верой людей пока ничего не понятно. Существуют ли боги, которым молятся люди? Святые ли творят чудеса? Кто такая Владычица Битв? Ответы на все эти вопросы пока не даны. Хотелось бы верить, что только пока. И в продолжении все станет понятно. А то порой чудеса и помощь высших сил воспринимаются как авторский произвол.

Занимательно построение романов Кейт Эллиот. Как в первой, так и во второй книге силы Генриха одерживают победы, но в то же время читателю очевидно, что все далеко не безоблачно и героев еще ожидают серьезные испытания. “Собачий принц” оставляет приятное впечатление. Это вполне достойное продолжение, после которого я не прочь взяться и за следующую книгу, которую издательство “Азбука” обещает скоро выпустить.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9
ПЕРЕВОД	7

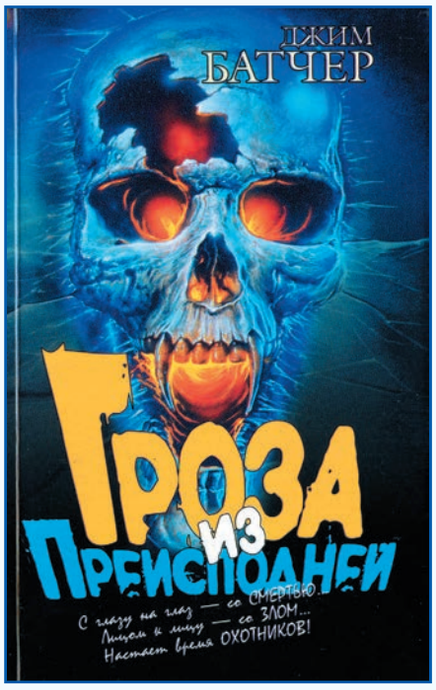
ОЦЕНКА МФ **7**

Дмитрий Злотницкий

Чародей по найму

ДЖИМ БАТЧЕР

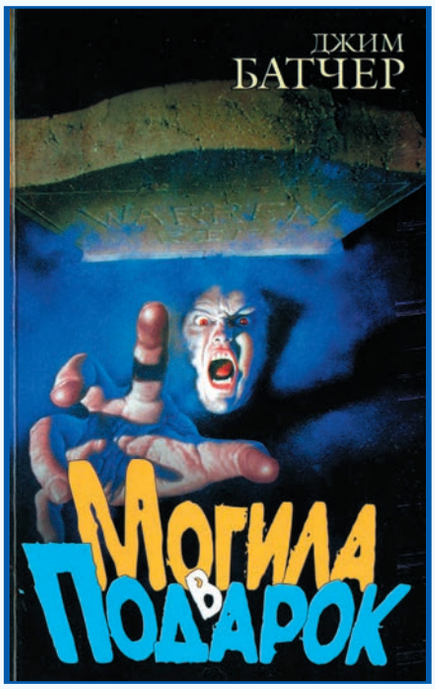
ГРОЗА ИЗ ПРЕИСПОДНЕЙ	МОГИЛА В ПОДАРОК
Роман. — М.: АСТ. Ермак, 2004 — 368 стр. — 5000 экз.	Роман. — М.: АСТ. Ермак, 2004 — 432 стр. — 5000 экз.



Обычно критика относится к развлекательной беллетристике со скепсисом, если не с пренебрежением. Между тем, такая литература берет на себя множество важных для общества функций: от просвещения молодого поколения до “воспитания чувств”. Во всяком случае, в идеале... Можно в очередной раз вспомнить и тот банальный факт, что половину списка классической литературы занимают произведения, которые сочинялись прежде всего именно для развлечения почтенной публики — от “Одиссеи” Гомера и шекспировских пьес до “Приключений Тома Сойера” и рассказов Чехова. Все зависит от того, как написана вещь, каким талантом наделен автор.

Первая книга Джима Батчера из цикла “Файлы Дрездена” — из тех детективов, что глотаются за один вечер, оставляя после себя щекочущее ощущение легкой эйфории. Идеальный образец так называемого “вагонного чтива”, за одним исключением: детектив этот — мистический. Главный герой книги Батчера — не обычный частный детектив, но профессиональный чародей, специализирующийся на расследовании паранормальных преступлений. Впрочем, сам Гарри Дрезден предпочитает называть себя консультантом. “Консалтинг. Советы. Разумные цены. Никаких Приворотных Зелий, Бездонных Кошельков, Вечеринок и Прочих Развлечений” — гласит табличка на двери его чикагской конторы. В остальном перед нами добросовестная имитация классического “крутого детектива” в духе Дэшила Хэммета и Реймонда Чандлера. Маленький офис, постоянные долги, угроза и со стороны мафии, и со стороны полиции, роковые красавицы, то и дело вовлекающие нашего героя в очередную опасную историю, острое чувство одиночества, специфическая мрачная ирония... Все это более чем узнаваемо. Если бы Гарри Блекстоун Копперфилд Дрезден вдруг оказался новым воплощением Сэма Спейда, я бы не особенно удивился. Не буду пересказывать сюжет — для детектива это губительно. Скажу одно — при всей простоте фабулы Джим Батчер сумел добиться главного: заинтриговать и увлечь читателя. А это дано далеко не каждому его коллеге.

Storm Front (2000) — первая книга из сериала о Дрездене, дошедшая до отечественного читателя, но далеко не последняя. К сожалению, очень редко случается так, что второй, третий, четвертый и т. д. романы цикла не уступают первому произведению. Сериал “Файлы Дрездена” к числу этих редких исключений, увы, не относится. “Могила в подарок” (*Grave Peril*, 2001) заметно уступает “Грозе из Преисподней”. В новой книге от “крутого детектива” не осталось почти ничего. Эта вещь гораздо ближе к стандартной “городской фэнтези” и куда более сумбурна. Автор валит в одну кучу фейери и демонов, вампиров и неупокоенных духов, Рыцарей Креста и черных магов — и количество сверхъестественных существ на единицу текста вскоре переходит за границу разумного. Хуже того, из большинства неприятностей Дрездену удается выпутаться лишь благодаря “богу из машины” — то есть внезапно открывшимся способностям, о которых он сам минуту назад даже не подозревал. Масла в огонь подлили и издатели, выпустившие сразу после первой книги цикла третью. В результате роман переполнен



незнакомыми читателю героями и сюжетными линиями, предысторию которых приходится додумывать на ходу. Если первую историю про чародея-детектива можно смело рекомендовать как любителям фантастики, так и поклонникам детектива, то новая книга адресована куда более узкой аудитории — тем, чья симпатия к Гарри Дрездену способна перевесить разочарование от сумбурности текста. Но таких, боюсь, окажется гораздо меньше, чем могло бы быть...

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5
ПЕРЕВОД	5

ОЦЕНКА МФ **6**

Василий Владимирский

Телепат на биплане

НАДЕЖДА ШТАЙН, СЕРГЕЙ ФЕДОТОВ, СЕРГЕЙ НЕГРАШ, В. ЛЕОНИДОВ

БИПЛАН-ПРИЗРАК

Сборник — АСТ, Ермак, 2004 — серия “Секретные материалы”

Межавторская книжная серия “Секретные материалы”, основанная на одноименном телесериале Криса Картера, начала обратный отсчет. Если не произойдет чуда, существовать ей осталось всего лишь несколько месяцев, поскольку читательский интерес к ней заметно уменьшился.

И одним из последних вышедших томиков стала антология “Биплан-призрак”. В ее состав вошло четыре произведения: “Биплан-призрак” и “Солнце белой пустыни” Надежды Штайн, “Двуликий” Сергея Федотова и “Телепат” Сергея Неграша и В. Леонидова.

Главным достоинством повестей Надежды Штайн является забавный сюжет. Покинув ряды ФБР, Молдер и Скалли открывают детективное агентство. Одним из первых дел новоявленных частных детективов становится “Биплан-призрак”. Они разбираются в том, кто похитил драгоценное колье: фантомы былых влюбленных, живые люди или, быть может, пришельцы?

В “Солнце белой пустыни” Надежда Штайн отправляет своих героев на антарктическую станцию “Эндерби”. Там они найдут ответ на вопрос, кто же такой на самом деле Анти, вмерзший в лед гуманоид.

Третьей повестью, вошедшей в том, является “Двуликий”. Сергей Федотов известен прежде всего как неплохой переводчик, а вот как писатель он редко поднимается выше среднего уровня. Дело в том, что зачастую его персонажи ведут себя не как живые разумные создания, а как безвольные куклы. Вот и его новая повесть, к сожалению, ничем не примечательна. Невнятный сюжет о двуликом негодяе, на мой взгляд, не способен впечатлить.

И, наконец, завершается томик “Теле-

патом". В ней Молдер и Скалли пытаются справиться с мерзким врагом, могущественным телепатом, поработившим жителей небольшого американского городка. Надо сказать, что, доблестные агенты ФБР действуют крайне нелогично. Строгая и умная Скалли неторопливо подходит к ужасному монстру и гладит его жесткую шерстку, а Молдер со стороны наблюдает за кровавым жертвоприношением.

Удастся ли "Биплану" открыть в истории "Секретных материалов" новую страницу, пародийную, покажет только время.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 6

Вячеслав Ноткин

Агностик в лабиринте

ДМИТРИЙ ВОЛОДИХИН
КОНКИСТАДОР

Роман, рассказы — М.: АСТ, ВЗОИ, 2004 — серия "Звездный лабиринт" — 416 стр. — 5000 экз.

Легенда гласит, что "историю будущего" в литературный обиход запустили американские писатели-фантасты "Золотого века": Роберт Хайнлайн, Айзек Азимов, а также их ближайшие друзья и сподвижники. На самом деле, разумеется, они были далеко не первыми, кто создал ряд произведений, действие которых разворачивается в одном и том же последовательно развивающемся мире будущего. Но именно эти авторы подняли литературную планку столь высоко, что их сочинения остаются эталоном, на который писателю-фантасту не стыдно равняться по сей день. Отдали должное "истории будущего" и отечественные классики: достаточно вспомнить "Полуденный цикл" братьев Стругацких или произведения Кира Булычева о докторе Павлыше и его современниках. Пришло время и авторам нового поколения попробовать себя в этой области...

Неудивительно, что именно "история будущего" привлекла внимание Дмитрия Володихина, известного не только как критик, писатель и лидер ЛФГ "Бастион", но и как профессиональный историк, источниковед, преподаватель МГУ (когда только он все успевает?!). Действие новой книги происходит в "мире Лабиринта", ранее описанном в романе "Убить миротворца", повести "Мой друг Молчун" и ряде других произведений. Если верить авторскому послесловию, Володихин наконец пришел к тому, к чему рано или поздно приходит любой российский фантаст, воспитанный на традиции "шестидесятников". В своем цикле он сделал попытку нарисовать очередную позитивную утопию, описать "мир, в котором хочется жить". Панорама и впрямь впечатляет: множество планет и спутников, населенных выходцами с Земли и хранящих "вооруженный до зубов нейтралитет", многообразие форм правления, сложный клубок взаимоотношений, тщательно проработанная предыстория каждого из миров... Хронологическая таблица, входящая в книгу, сама по себе чи-

ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ
РЕГУЛЯРНО ЧИТАТЬ
МИР ФАНТАСТИКИ
И НЕ ЖЕЛАЕТЕ ЗАВИСЕТЬ
ОТ ХОЗЯЕВ ГАЗЕТНЫХ КИОСКОВ
ПОДПИШИТЕСЬ НА ЖУРНАЛ!

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Оформить подписку на «МФ» можно со второго полугодия 2004 г., то есть с июля. Подписаться можно как на журнал с компакт-диском, так и на журнал без него.

Подписная кампания на второе полугодие начата 1 апреля. Подписка оформляется в любом почтовом отделении. Минимальный период подписки — 1 месяц, то есть не обязательно подписываться на все полугодие (6 месяцев). Более подробно условия подписки можно узнать в вашем почтовом отделении.

Для того, чтобы оформить подписку на желаемый период времени, достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, изображение которых вы видите на этой странице. В каталоге можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами.

1

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»
Мир фантастики + CD: индекс 84194
Мир фантастики без CD: индекс 84195

2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»
Мир фантастики + CD: индекс 11803
Мир фантастики без CD: индекс 11802

3

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»
Мир фантастики + CD: индекс 10864
Мир фантастики без CD: индекс 10863

Для оформления подписки надо заполнить квиток и оплатить его.
Дальше журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (то есть до почтового ящика), до квартиры (то есть отдавать будут в руки) или до востребования (то есть забирать надо самолично на почте).
Надеемся, что проблемы с поиском свежего «МФ» в киосках и у торговцев журналами будет снята раз и навсегда!

тается, как увлекательнейший рассказ.

В романе “Конкистадор” перед Виктором Сомовым, главным героем “Убить миротворца”, дослужившимся до звания адмирала флота, встает нешуточная задача: раньше конкурентов найти путь к новой планете, застолбить участок и основать колонию. Иначе беда — перенаселение приведет его родную Терру-2 сначала к гражданской войне, а потом и ко всеобщему коллапсу... Несмотря на столь многообещающее начало, по сравнению с предыдущей книгой цикла “Конкистадор” выглядит довольно вялым. Перед нами “производственный роман” из жизни военных космолетчиков XXII века — написанный грамотно, гладко, но лишенный той остроты конфликта, что привлекала в романе “Убить миротворца”. Изобилие утомительных для человека невоенного подробностей, множество совещаний и летучек, маневров и тактических перегруппировок, мелких столкновений и крупных операций, на мой взгляд, порядком тормозит чтение. Впрочем, это уже дело личного вкуса: я знаю немало людей, которые только ради таких вот подробностей и берут в руки “боевую фантастику”. К тому же, по словам автора, “Конкистадор” первоначально имел подзаголовок “тактический роман”, сразу дающий читателю понять, с произведением какого рода ему придется иметь дело.

Однако есть в новом романе, на мой взгляд, и более существенный минус: навязчивая пропаганда христианства. Достаточно заметить, что среди военных офицеров Терры-2 (то есть наших потомков, положительных героев, сражающихся на стороне сил Добра и Света) нет ни одного атеиста, агностика или, раз пошла такая пьянка, сектанта-неоязычника. То есть где-то там, на далекой Русской Венере, они, может, и есть, но на страницах романа не появляются. Вывод напрашивается сам: атеизм несовместим со службой Родине. Как-то даже обидно, знаете ли... Впрочем, скорее всего это получилось у автора непроизвольно: как человек искренне верующий, он просто не смог представить себе привлекательный вариант будущего без золотых куполов с крестами и “малинового звона”, зовущего к заутрене. Бывает... Замечу только, что подобная картина противоречит базовой задаче автора: ведь жить в таком мире захочется далеко не всем...

СЮЖЕТ	5
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	4

ОЦЕНКА МФ **6**

Василий Владимирский

Гаджет не спешит

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ГАДЖЕТ

Сборник — АСТ, 2004 год — серия “Звездный Лабиринт”.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Если еще год назад на звание самого популярного отечественного фантаста могло претендовать несколько писателей, то летняя премьера “Ночного дозора” решительно изменила соотношение в пользу Сергея Лукьяненко. Неудивительно, что его новый сборник “Гаджет”, в который вошли написанные автором за последние два года произведения, появился на прилавках гигантским тиражом в сто тысяч экземпляров.

Томик состоит из пяти разделов. В первом — “Стройка века” — собраны иронические рассказы писателя. “Кровавая оргия в марсианском аду”, “Новая сказка”, сама “Стройка века” — ехидный взгляд Лукьяненко на привычные атрибуты этого мира: телемагазины, трэш, быстро развивающиеся технологии и даже на любовь.

Во второй раздел — “Донырнуть до звезды” — вошли произведения, написанные для сетевого конкурса “Рваная грелка”. В “Рваной грелке” анонимно может принять участие любой желающий. Для этого необходимо узнать тему конкурса и за сорок восемь часов написать рассказ. На мой взгляд, автору особенно удались “Гаджет” и “Не спешу”. В “Гаджете” рассказывается о студенте, дозволившем за небольшую плату и отложенную сессию провести над собой эксперимент. Ну, а в изящном “Не спешу” весьма неожиданно показаны взаимоотношения современных Фауста и Мефистофеля.

Третий раздел — “Ремарка” — наполнен шутливыми рецензиями на ненаписанные книги Александра Громова, Марины и Сергея Дяченко. Также автор написал “отзыв” на книгу Ярослава Зарова, одного из персонажей своего романа “Осенние визиты”. Кроме того, нельзя не отметить пародию на собственные произведения, которую Сергей Лукьяненко озаглавил “Если бы я писал Красную Шапочку...”.

Четвертый раздел — “Периодическая тризна” — показался мне особенно интересным. В него вошли любопытные статьи, в которых автор с усмешкой отстаивает право писателей творить так, как они того хотят, дает ценные наставления новичкам, рассуждает о научной фантастике. А также кое-что рассказывает о том, как шла работа над фильмом “Ночной дозор”.

Завершается том роскошной повестью “Калеки”, продолжением “Генома”. Алекс и его новый экипаж пытаются за кругленькую сумму денег покорить лучший во всей вселенной боевой корабль с повышенной самооценкой. В чем-то эта повесть сродни “Линкору в нафталине” Гарри Гаррисона, вот только, в отличие от классика, у Лукьяненко на первый план выходят не батальные сцены, а человеческий фактор: сложные взаимоотношения, духовная сила и физическая слабость. Культ Нео, раздвоение личности и многочисленные прочие комплексы персонажей не могут не вызывать сочувствия. Более того, Роза, разумный корабль, оказывается такой же неполноценной, как и Алекс и его коллеги. Ибо все они — “калеки, по мере сил поддерживающие друг друга”.

К плюсам издания стоит отнести и приятное оформление. Уместная иллюстрация на обложке и авторские комментарии ко всем произведениям, вошедшим в том, не могут не радовать. В общем и целом, новый сборник Сергея Лукьяненко, как и два предыдущих (“Л — значит люди” и “Атомный сон”), удался.

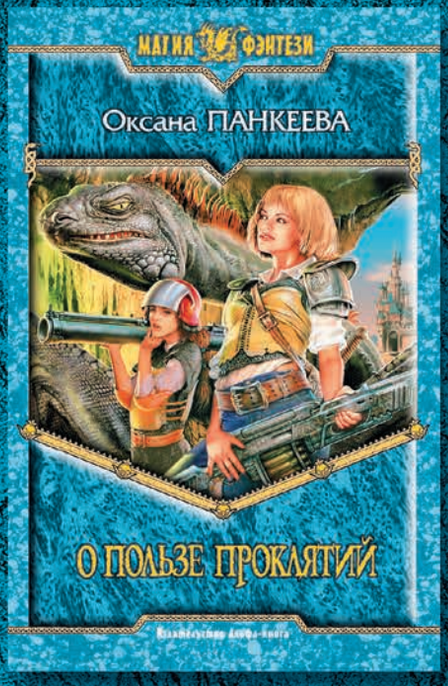
Сергей Неграш

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

Оксана ПАНКЕЕВА

ПЕРЕСЕКАЯ ГРАНИЦЫ
О ПОЛЬЗЕ ПРОКЛЯТИЙ
ПОСПОРИТЬ С СУДЬБОЙ

СОВРЕМЕННЫЕ ОСТРОСЮЖЕТНЫЕ РОМАНЫ В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ



Если волею случая вас переносит в волшебный иной мир, где обитают благородные короли, отважные рыцари и могущественные маги, не стоит думать, что вы попали в сказку. Избавившись, как вам кажется, от всех старых проблем, вы немедленно наживете новые. Коли уж у вас в прежней жизни все было не как у людей, то отчего же теперь что-то должно измениться? В милом сказочном королевстве этих самых проблем — только решать успевай, а приключения сами находят тех, кто ленится их искать.

Издательство Альфа-книга

КНИЖНЫЕ НОВИНКИ

Здесь собраны анонсы фантастических книг от ведущих российских издательств. На момент сдачи номера в печать упоминаемые книги еще не появились в продаже. Это значит, что авторский коллектив “Мира фантастки” еще не подержал эти книжки в свои руках. Поэтому информация о каждой из книг основывается исключительно на официальном анонсе издательства. Это не рецензии, а лишь краткие аннотации произведений. Надеемся, что даже такая краткая информация обо всех выходящих в сентябре книгах окажется полезной для читателей, регулярно читающих фэнтези и фантастику.

Развернутые рецензии на лучшие книги, из перечисленных здесь, обязательно будут опубликованы в последующих номерах “Мира фантастики”.

ФЭНТЕЗИ

Русское фэнтези

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН. ДЕЛО ТРЕЗВЫХ СКОМОРОХОВ

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — серия “Фантастический боевик” — 340 стр. — 100100 экз.

Имя: Ивашов Никита Иванович. Должность: начальник первого милицейского управления г. Лукошкина, или, по-местному, сыскной воевода. Родился и вырос в Москве, сюда, в полусказочное царство-государство, попал случайно, вернуться не сумел, за год привык и уже никуда не дергаюсь. Работаю по специальности, успешно сформировал хорошо слаженный коллектив и даже распутал несколько звучных дел.

Живем всей командой в тереме Бабы Яги, старушка та еще... В плане хозяйства и экспертно-криминалистической деятельности равных себе не имеет, ну, а характер, как у всех пенсионерок, с загибами и перепадами.

Еще Митька, пальцами подковы гнет, лбом гвозди заколачивает, применять голову для шевеления мозгами я ему обычно запрещаю. Фантазия у парня слишком буйная, такую без смирительной рубашки на люди выпускать не рекомендуется. А в остальном классический милицейский работник младшего звена.

Еще при отделении есть стрелецкая сотня Фомы Еремеева, куда входит мобильная конная группа быстрого реагирования. Я хотел еще специальный отряд, типа “Альфы”, утвердить, но не успел — столицу захлестнули структурные преобразования, начавшиеся после женитьбы царя Гороха...

ВЕРА КАМША. ОТ ВОЙНЫ ДО ВОЙНЫ

Роман — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Фэнтези Н. Перумова” — 18000 экз.

Кто знает, куда ведут дороги Добра, и что позволяет Злу поселиться даже в самых благородных сердцах? Или почему одно произнесенное слово развеивается, как дым, а другое — изменив жизнь человека, меняет судьбы империй? Никто. Как никому не дано прозреть будущее, каким бы трагическим оно ни было. Может, это и к лучшему. Неведение дарует людям счастье, хотя бы на время. Так, уважение и восхищение, что испытывает молодой Ричард Окделл, наследник Дома Скал, по отношению к своему сэру, Первому маршалу Талига Рокэ Алве, пока еще ясно и непоколебимо. Но что случится завтра? Тем более, что роль, которую отвели Ричарду в политическом спектакле Империи, не предполагает счастливого конца...

СЕРГЕЙ КАРЕЛИН. ГНОМ

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — серия “Магия фэнтези” — 389 стр. — 7000 экз.

Жил-был в небольшой деревеньке на севере Синих гор гном по имени Мирн, который мечтал о путешествиях. Но он не мог предположить, что в один прекрасный миг его мечты станут реальностью. Волею судеб он вынужден был покинуть родной дом и стать предметом охоты для магов, демонов и даже своих сородичей.

В его руках судьба мира. Перед ним нелегкий выбор, и неясно — кто друг и кто враг. Его ждет множество опасных приключений, и именно в них выяснится, сможет ли он воплотить в жизнь заветы бога гномов и объединить свой народ...

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ. Я ВОЗЬМУ САМ

Роман — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Триумвират” — 5000 экз.

Перед нами — поэма. Ведь аль-Мутанабби, главный герой романа — поэт, пусть даже меч его разит без промаха; а жизнь поэта — это его песня. Но, кроме того, поэт и сам Олди: читая роман, не замечаешь разницы между плавно льющейся прозой и мерным ритмом восточных стихов. “Я возьму сам” — блестящая аллегорическая поэма о судьбе эмира и едва ли не шахиншаха, отринувшего меч, чтобы войти в историю в качестве поэта. Потому что меч — наваждение, посланное черной магией фарра; и сколь не завоевывай Кабир мечом, это не оживит запертых в нем марионеток.

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ. ШМАГИЯ

Роман — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Триумвират” — 10000 экз.

“Шмагия” — новый фэнтезийный роман Г. Л. Олди. Тех читателей, у кого название книги может вызвать первые ассоциации со “стебом” и пародиями, авторы в большой степени вынуждены разочаровать. Конечно, улыбке всегда есть место в жизни, но для населения Реттийского королевства и сопредельных держав “шмагия”, она же “синдром ложной маны”, она же “слом” — заболевание врожденное, серьезное, неизлечимое и отнюдь не веселое по многим последствиям. Хотя кое-кто из профессуры Реттийского Универмага считает, что лечение возможно.

Читатель Олди встретит в “Шмагии” ряд добрых знакомых: дипломированного колдуна Андреа Мускулюса, его учителя, боевого мага трона Просперо Кольрауна, юного гвардейца Тьядена Штерна и короля Эдварда II, а также множество иных персонажей — кожевенника Леонарда Швеллера, охотника на демонов Фортуната Цвяха, рыжую ведьму Мэлис Лимисдэйл, трех лилльских девственниц, лилипутку Зизифельду Трабунец, китовраса Гриню, ланд-майора Намюра, лейб-малефактора Серафима Нексус.

ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ. РИЧАРД ДЛИННЫЕ РУКИ — СЕНЬОР

Роман — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Баллады о Ричарде Длинные Руки” — 5000 экз.

Паладин почти свободно проходит по зачарованным землям, получает от гномов волшебный молот, от феи — Зеленый меч, он не поддается чарам могущественных колдунов... Однако что будет, когда он столкнется с таки-

ми же могучими рыцарями, которые в свое время не устояли перед соблазнами Дьявола?

Ричард верит в свою правоту, хотя его понятия весьма расходятся как с мнением инквизиции, так и ее основного противника — Сатаны.

ОКСАНА ПАНКЕЕВА. О ПОЛЬЗЕ ПРОКЛЯТИЙ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 408 стр. — 7500 экз.

Если вам не везет ни в труде, ни в личной жизни, да настолько, что даже перемещение в иной мир ничего не может исправить — это плохо. Если завистливым соперницам показалось недостаточным наложить на вас проклятие, и они прилагают все усилия, чтобы отправить вас в пасть дракона — это еще хуже. Если друг ничем не может вам помочь и, более того, сам вот-вот потеряет корону по милости доверчивого дядюшки — это совсем плохо. Но если в ваш дом однажды занесет отставного убийцу, которому по пятницам снятся малознакомые покойники — это может оказаться к лучшему...

Зарубежное фэнтези

ДЭВИД ГЕММЕЛ. ПОЛУНОЧНЫЙ СОКОЛ

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Век дракона" — 459 стр.

Новая сага автора легендарного Дренайского цикла. Король ригантов Коннавар по прозвищу Яростный Клинок ценой нечеловеческих усилий объединил разрозненные племена — и сумел остановить железную поступь завоевателей Империи.

Он нажил **много врагов**. Но самый непримиримый — Бэйн, его незаконный сын. Бэйн — гладиатор, мечом достигший на аренах империи славы и богатства. Бэйну предстоит нелегкий выбор — отомстить Коннавару или спасти десятки тысяч жизней.

ЭД ГРИНВУД. ЭЛЬМИНСТЕР. РОЖДЕНИЕ МАГА

Роман — пер. с англ. Е. Дворецкой — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Забытые королевства" — 480 стр. — 7000 экз.

Это случилось до Миф Дранора, когда Внутренние земли были населены варварами, и злые драконы владели небесами. В те давние времена Эльминстер был еще подростком, и пас овец, мечтая о приключениях и подвигах. Столкнувшись с Верховным Чародеем, прилетевшим на драконе, мальчик попадает в мир, где правят жестокие, развращенные правители-чародеи. С терпением и мужеством Эльминстер старается все исправить. В результате мир возрождается, а он становится магом.

Новое издание книги — в мягкой обложке.

РОДЖЕР ЖЕЛЯЗНЫ. ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика&Фэнтези: The best of" — 7000 экз.

Амбер Роджера Желязны не нуждается в отдельном представлении. Престол таинственного Янтарного королевства — приз победителю в жесткой игре отражений. Сталь и огонь, предательство и коварство, жизни и судьбы людей — все это ничто перед грандиозностью великой цели. Ведь из девяти претендентов — Девяти принцев Амбера — лишь одному суждено занять место на троне.

УРСУЛА ЛЕ ГУИН. СКАЗАНИЯ ЗЕМНОМОРЬЯ

Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры фантастики" — 10000 экз.

В эту книгу вошли романы "Сказания Земноморья" и "На иных ветрах", завершающие знаменитый цикл о Земноморье, который поставил Урсулу Ле Гуин в ряды выдающихся мастеров фэнтези, наряду с Дж. Р. Р. Толкином и К. С. Льюисом. В замысловатом лабиринте сказочной страны Земноморье не мудрено и заблудиться, но ведомому фантазией и талантом Урсулы Ле Гуин читателю не грозит столь незавидная участь. Продуманный до мелочей, раскрашенный сочными красками мир заключает в себе неповторимое обаяние, под власть которого уже попали миллионы любителей фантастики во всем мире.

МЕРСЕДЕС ЛЭКИ, АНДРЭ НОРТОН. ПРОКЛЯТИЕ ЭЛЬФОВ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика&Фэнтези: The best of" — 10000 экз.

Древний закон гласит: полукровки, рожденные от союза эльфа и человека, не имеют права на существование, потому что они, вырастая, превращаются в могущественных колдунов, превосходящих по силе своих хозяев — эльфов. Шане, дочери эльфийского лорда и человеческой женщины, удается уцелеть только ценой жизни своей матери. Судьба, полная неожиданностей и приключений, закаляет ее душу и оттачивает магические способности. Цель молодой волшебницы — переделать мир, полный жестокости, несправедливости и горя.

САША МИЛЛЕР, АНДРЭ НОРТОН. РЫЦАРЬ ИЛИ ТРУС

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 10000 экз.

Король умер! Да здравствует король! Однако новый правитель Рендела Флориан глуп и безволен. Фактически вся власть сосредоточена в руках его матери, вдовствующей королевы Исы, чья главная цель — ни в коем случае не допустить к трону дочь покойного короля Ясенку, признанную отцом перед самой смертью и объявленную им законной наследницей.

Тем временем на севере разрастается и крепнет неведомая злая сила — Великая Тьма, готовая вот-вот обрушиться на Рендел...

Только объединившись и призвав на помощь магию, Четыре Великих Дома могут спасти государство и уберечь от истребления его жителей. Но разве возможно достичь согласия при дворе, где правят предатели и интриганы?

ФРЕД САБЕРХАГЕН. КНИГА МЕЧЕЙ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 6000 экз.

Однажды боги затеяли игру, для которой кузнец Вулкан выковал двенадцать мечей. Каждый из мечей обладал особой, лишь ему присущей магической силой. Божественное оружие было роздано людям, и игра началась. Но ни сами боги, ни завладевшие оружием люди до поры до времени не догадывались, что выпущенные на свободу силы, физически материализованные в мечах, способны потрясти не только земные троны, но и троны небесные.

СКОТТ ЧИНЧИН. ДОЛИНА ТЕНЕЙ

Роман — пер. с англ. С. Шабашова — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Забытые королевства" — 384 стр. — 7000 экз.

Изгнанные с небес, они скитаются по Земле между Тантрасом и далеким Глубоководьем, пытаясь вернуть себе прежнюю мощь. Злобный Бэйн, жаждущая могущества Мистра и Хельм, Страж Небесных Врат — все они знают, что дело в исчезнувших Скрижалях Судьбы.

Обладающие таинственным амулетом, четверо героев, отчаявшиеся избавиться от своего темного прошлого, оказываются вовлеченным в борьбу высших сил, побеждая падших богов и их приспешников. Но время работает и против героев, и против Королевств. Разрываемая противоречиями природа сама восстает: странные, смертельно опасные создания шествуют по земле, и даже магия становится непредсказуемой. Герои должны найти мудрого Эльминстера, единственного из смертных, кто может знать тайну Скрижалей Судьбы. Поиск начинается в "Долине Теней".

Новое издание книги — в мягкой обложке. Рецензию на роман читайте в рубрике "Книги месяца".

ДЭВИД ЭДДИНГС. ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА ЧАРОДЕЕВ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 6000 экз.

Древнее пророчество гласит, что коварный и злобный бог Торак однажды пробудится от сна и вновь попытается погрузить мир в Хаос и Тьму. И тогда наступит час жестокой решающей битвы, ибо похищенный Тораком магический амулет — Око Олдура — должен быть любой ценой возвращен его законным

владельцам, потомкам рода Райве.

Во исполнение пророчества в великий поход против сил Тьмы отправляются могущественный маг Белгарат и его внук, юный чародей Гарион. Сила их велика, и войско защитников мироздания неисчислимо. Однако в пророчестве не сказано, каким образом люди — даже с помощью магии — могут одержать победу и уничтожить бессмертного бога.

ФАНТАСТИКА

Русская фантастика

НИК ПЕРУМОВ. ЧЕРЕП В НЕБЕСАХ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Ник Перумов" — 170100 экз.

Империя рушится. Инсургенты, прикрываясь идеями свободы и независимости, один за другим вырывают миры из-под власти кайзера. Самая трагическая из всех войн — гражданская — становится отныне судьбой миллионов. Приходит она и на родину Руслана Фатеева, планету Новый Крым, на штыках имперского десанта и на крыльях монстров, вырвавшихся из-под контроля создателей. Чудовища-биоморфы, люди-биоморфы, планеты-биоморфы? Сменят ли они человечество, или кошмар еще можно остановить?

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО. ГАДЖЕТ

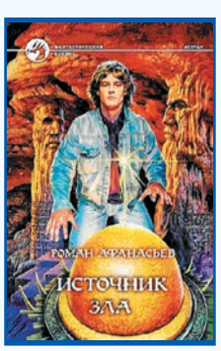
Сборник — М.: АСТ, 2004 — серия "Звездный лабиринт" — 412 стр.

Перед вами **новый** сборник Сергея Лукьяненко. Он порадует как поклонников юмористической фантастики, так и любителей фантастики умной и лиричной. Поклонников романа "Геном" ждет особый сюрприз — повесть, в которой они вновь встретятся с пилотом-спец Алексом и его новым экипажем. А еще Сергей расскажет о том, как снимается фантастическое кино, нужен ли писателю интернет, стоит ли бояться Чужих и, наконец, действительно ли умерла Научная Фантастика.

Рецензию на сборник читайте в рубрике "Книги месяца".

РОМАН АФАНАСЬЕВ. ИСТОЧНИК ЗЛА

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 408 стр. — 12000 экз.



Земля на грани уничтожения. Вот-вот ее поглотит, как некогда иные миры, Черная Бездна, приближающаяся с катастрофической быстротой. Уже бродят по Земле Черные Призраки, посланники враждебной реальности Альвион, предвестники страшных катаклизмов. Уже пронизывает Землю смертоносное дыхание мощнейшего Источника Зла — ведь в нем сосредоточена вся энергия погубленных им множества миров.

Кто же отважится вступить в решающую схватку со столь могущественными силами? Удар принимает на себя профессиональный маг — землянин Игорь. Кому, как не ему, спасать родную планету! И он готов заплатить за это любую цену.

Так быть Земле или не быть?

ФЕДОР БЕРЕЗИН. ОГРОМНЫЙ ЧЕРНЫЙ КОРАБЛЬ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Экспансия" — 5000 экз.

Эта планета обречена. Она стояла на пороге тотальной войны — и легко его перешагнула. Сошлись в кровавом поединке бронированные армады на суше и на море, и расцветают над мирными городами зловещие грибы термоядерных взрывов. Вот тогда и наступает время солдат. Ведь только люди, прошедшие ад сражений, знают подлинную цену человеческой жизни. И только настоящие солдаты могут спасти то немногое, что еще осталось в этом искалеченном мире.

АНДРЕЙ ВАЛЕНТИНОВ. МИКЕНСКИЙ ЦИКЛ

Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры отечественной фантастики" — 6000 экз.

В книге собраны два романа российского мастера исторической фантазии Андрея Валентинова: "Серый Коршун" и "Диомед, сын Тидея".

Трудно ли быть царем? Самозванцу из далекого Вавилона приходится нелегко на престоле Златообильных Микен. Порою легче договориться с богами, чем с людьми; а есть еще кентавры, киклопы и многое другое, во что просвещенный вавилонянин отказывается верить. А ко всему еще и главная загадка: кто он сам, Серый Коршун: чужак на троне, человек с чужой памятью — или все-таки пропавший царевич?

Трудно ли быть богом? Диомед, сын Тидея, великий воитель, рад бы рстаться человеком, но... Троя взята, бушует в крови небесное серебро, а значит, победителям нет места на родной земле. Боги и герои плывут через Океан. Впереди неведомая страна — и первый чемпионат Италии по футболу. Странная судьба выпала герою и богу Диомеду, заглянувшему в наши дни, чтобы прочесть на плакате: "Троянской войны не было!".

ОЛЕГ ВОЛХОВСКИЙ. ЛЮДИ ОГНЯ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 8000 экз.

Апостолом быть трудно. Особенно во время второго пришествия Христа, который на этот раз, как и обещал, принес людям не мир, но меч.

Пылают города и нивы. Армия Господа Эммануила покоряет государства и материки, при помощи танков и божественных чудес создавая глобальную светлую империю и беспощадно подавляя всякое сопротивление. Важную роль в грядущем торжестве истины играют сподвижники Господа, апостолы, в число которых входит русский программист Петр Болотов. Они все время на острие атаки, они ходят по лезвию бритвы, выполняя опасные задания в тылу врага, зачастую они смертельно рискуют — но самое страшное в их жизни не это, а мучительные сомнения в том, что их Учитель действительно тот, за кого выдает себя...

АЛЕКСАНДР ГРОМОВ. ШАГ ВЛЕВО, ШАГ ВПРАВО

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 5000 экз.

Странная эпидемия необъяснимых глобальных катастроф и пугающих феноменов накрыла Землю. Судя по всему, причиной их стал Монстр — проявляющий признаки чуждого человечеству интеллекта астероид, неведомо откуда появившийся в Солнечной системе. Человеческой цивилизации грозит крах, и последняя ее надежда — капитан российской службы Национальной Безопасности Алексей Рыльский, способный стать козырем в борьбе с холодным и беспощадным Монстром.

АЛЕКСЕЙ ЕВТУШЕНКО. ОТРЯД–3. КОНТРОЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 16000 экз.

Кровавым летом 1943 года эти солдаты были похищены из самого пекла войны сварогами — могущественными владыками космической империи. Но ни русские, ни немцы не захотели сражаться друг с другом на потеху инопланетянам, и плечом к плечу встали против них... Так начался боевой путь Отряда. Много миров пришлось повидать бойцам Отряда, много славных дел совершить, и в конце концов оказалось, что лишь они могут спасти Вселенную, уничтожив зловещую Воронку Реальностей. И они уничтожили. Ценой собственной жизни. Но высшие силы подарили им новую жизнь. И притом в местности, подозрительно напоминающей библейский Рай. В общем, Отряд наконец-то обрел покой. Но ненадолго...

СЕРГЕЙ ЗАЙЦЕВ. БОЕВЫЕ РОБОТЫ ПУСТОШИ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 473 стр. — 12000 экз.

Вдалеке от галактических центров на захолустной планете Пустошь, или Полтергейст, люди живут в поистине тепличных условиях. Вечный досуг, обеспеченный чудесными свойствами природы, дает им возможность все свое время посвящать развлечениям, главным образом, виртуальным. Реальность и игра сплелись в их сознании воедино.

Но в одночасье перевернувшаяся жизнь ставит перед жителями Полтергейста вопрос.

Способны ли они в настоящих сражениях, когда рядом гибнут друзья, чудовищные боевые роботы разрушают не воображаемые, а их жилища, и "перезагрузить" игру невозможно, отстоять свою свободу?

ВАСИЛИЙ ЗВЯГИНЦЕВ. БИЛЕТ НА ЛАДЬЮ ХАРОНА

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 5000 экз.

Ответ "черного интернационала" на захват Сергеем Тархановым изобретателя "Гнева Аллаха" профессора Маштакова не заставил себя ждать. Полномасштабная войсковая операция в Пятигорске подтвердила: отныне игры со временем и научные эксперименты переходят в фазу создания супероружия, что приведет к войне за мировое господство. Победит в ней тот, кто первым рискнет шагнуть за грань. Куда? В прошлое? В будущее? В чужую реальность, однажды увиденную Тархановым и почему-то показавшуюся странно знакомой?.. Однако не обернется ли это еще большей бедой как для самих участников "похода за пределы", так и для мира в целом?

ВЛАДИСЛАВ КРАПИВИН. ГОЛУБЯТНЯ НА ЖЕЛТОЙ ПОЛЯНЕ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры отечественной фантастики" — 6000 экз.

Эта книга о том, как сила человеческих привязанностей оказывается сильнее межгалактических расстояний, безжалостного времени и поселившегося в мире зла. Правда, чтобы преодолеть одиночество, взрослым и юным героям надо пройти немало трудных путей и порой решаться на смертельный риск... А иногда, чтобы не разорвалась дружба, достаточно связать веревочкой две разбегающиеся планеты. Однако и это — после многих приключений, опасностей и трудов...

ЛЕОНИД КУДРЯВЦЕВ. КОСМИЧЕСКИЕ КОЧЕВНИКИ

Роман — М.: "Олма-Пресс", 2004 — серия "Трансформеры" — 409 стр.

Недолго продолжался так тяжело завоеванный защитниками мир. В один не самый лучший день они обнаружили странные предметы, похожие на обломки древних копий, и следы никому не известных существ огромного роста, которые передвигались на железных конях. Вскоре им пришлось встретиться с воинственными созданиями — космическими кочевниками — и вступить с ними в борьбу.

Главной целью этих странных пришельцев, колесивших по просторам Вселенной, было завоевание Земли. Но это совершенно не совпадало с главной задачей защитников — обеспечить безопасность своего сектора Галактики, куда входила и планета Земля.

Таким образом, война была неизбежна. Кроме того, вернулись уничтожители, и теперь защитникам пришлось воевать на два фронта...

АНДРЕЙ ЛИВАДНЫЙ. КОЛОНИЯ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 13000 экз.

Тридцать миллионов лет — немыслимый срок для землян, осваивающих Марс. И краткий миг для андроида, пролежавшего все это время в анабиозе по воле могущественных врагов с давно погибшей планеты. Две эпохи, две цивилизации, разделенные пропастью веков — и такие схожие проблемы... Чудовищная космическая катастрофа не погубила бы несчастную Селену, если бы не внутренние распри обитателей планеты, порожденные жаждой могущества и наживы. И сейчас здесь, на Марсе, все повторялось вновь на очередном витке бесконечной спирали времени... Быть может, встреча с братом по разуму (хотя и наполовину механическим) поможет людям избежать участи своих предшественников?

АНДРЕЙ ЛИВАДНЫЙ. БРЕМЯ ВОИНА

Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Экспансия" — 10000 экз.

Судьба земной колонии на спутнике Юпитера Ганимеде висит на волоске. Члены экипажа крейсера военно-космических сил США, тайно прибывшего к планете для поиска артефакта внеземной цивилизации, не выдержав длительного перелета, один за другим сходят с ума. Джон Кински, командир корабля, уже готов нажать на ядерную кнопку и уничтожить Ганимед. Остановить катастрофу пытается девушка-киборг Лада, агент российской внешней разведки. Она не колеблясь идет в самое пекло, потому что жалеть и терять ей уже нечего. Все самое страшное, что может произойти с человеком, Лада уже пережила...

Так начинается "Восход Ганимеда", один из трех великолепных романов Андрея Ливадного, вошедших в эту книгу.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО. НОЧНОЙ ДОЗОР

Роман — М.: АСТ, 2004 — 381 стр.

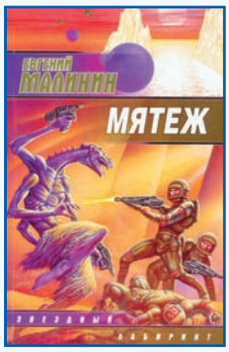
На ночных улицах опасно. Но речь не о преступниках и маньяках. На ночных улицах живет другая опасность — те, что называют себя Иными. Вампиры и оборотни, колдуньи и ведьмаки. Те, кто выходит на охоту, когда садится солнце. Те, чья сила велика, с кем не справиться обычным оружием. Но по следу "ночных охотников" веками следуют охотники другие — Ночной Дозор. Они сражаются с порождениями мрака и побеждают их, но при этом свято блюдут древний Договор, заключенный между Светлыми и Темными...

Новое издание хитового романа Сергея Лукьяненко, приуроченное к премьере экранизации. На специальной вкладке вы найдете несколько кадров из фильма.

ЕВГЕНИЙ МАЛИНИН. МЯТЕЖ (ИЗ ЦИКЛА "ИСЧАДИЯ ЗЕМЛИ")

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Звездный лабиринт" — 415 стр.

Новый роман Евгения Малинина, автора



цикла "Братство Конца" и тетралогии "Проклятие Аримана".

Практически необитаемый сектор Галактики. Зачем туда отправляют шестнадцать элитных боевых звездолетов Земного Содружества? Солдаты не спрашивают. Солдаты — действуют. И только молодой офицер Дмитрий Вихров понимает: его и его товарищей послали уничтожить повстанцев-мутантов — обитателей бывшей "каторжной планеты". Силы явно неравны.

Так на что же рассчитывают мятежники?..

АНТОН МЕДВЕДЕВ. МЕТАМОРФ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 439 стр. — 12000 экз.

Вы еще обо мне не слышали? Так я и знал. Впрочем, чего еще можно ждать от столь примитивных существ. Да, я говорю именно о людях. Удивительно примитивный вид, по какому-то забавному недоразумению возомнивший себя венцом эволюции. Хотя как раз от этого заблуждения я готов избавить вас очень быстро. Как и от многих других...

Что ж, позвольте представиться: метаморф, самое совершенное существо во Вселенной. Та самая вершина эволюции, до которой вам, увы, никогда не подняться. Не верите? Ваше право. Мне это даже нравится — я люблю тех, кто со мной не соглашается. Причем люблю во всех смыслах — обычно мой голод пробуждается как раз к концу дискуссии... Кажется, вы куда-то торопитесь? Ничего, я готов подождать, благо терпения мне не занимать. Так что не прощаюсь, мы еще с вами обязательно встретимся...

АЛЕКС ОРЛОВ. ШТУРМ БАЗЫ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 25000 экз.

Сезон дождей прошел, но тучи над затерянной в джунглях планеты Ниланд военной базой 24 продолжают сгущаться. Мятежники хотят покончить с ней и готовятся начать решающее наступление с использованием самой современной техники. Гарнизону подписан приговор, пленных здесь не берут. Генералы в штабах подкуплены, помощи ждать неоткуда, но воинский долг никто не отменял, поэтому федеральные разведчики выходят в джунгли и, если нужно, наносят упреждающий удар. Превратившиеся из зеленых новобранцев в опытных бойцов Джим Симмонс и Тони Тайлер вновь оказываются в самой гуще схватки.

Не сгибайся, когда начнется штурм, дока-

жи, что ты лучший!

НАДЕЖДА ПЕРВУХИНА. КУРОРТНАЯ ЗОНА

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 375 стр. — 11000 экз.

Профессиональная отравительница получает задание ликвидировать знаменитую писательницу. Знакомый поворот сюжета, скажете вы? Но если бы вы знали, **кто** дал убийце это поручение, **куда** она должна отправиться, чтобы его выполнить, и с **кем** ей суждено встретиться!

Перед вами — тайны извечного противостояния морферов и фламенг, жуткие интриги, коварные и нахальные поклонники, нашедшиеся родственники и потерянные бриллианты... Вы хотите уточнить, кто такие морферы и фламенги? О! Магию просят не беспокоить, а квантовая физика просто отдыхает. Занимайте места в партере — наступает Сезон Большой Охоты...

НИК ПЕРУМОВ. ЧЕРЕП НА РУКАВЕ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Ник Перумов" — 20100 экз.

Роман Николая Перумова — фантастический боевик, написанный в лучший традициях жанра. Герой книги — Руслан Фатеев, уроженец планеты Новый Крым — идеальный солдат грядущей войны с Чужими, жуткими и загадочными монстрами, остановить которых не в силах никто и ничто. Но это будет потом, а пока форма имперского десантника, до боли напоминающая форму солдат вермахта времен Второй мировой, ложится на его плечи, как клеймо предателя, покинувшего свой дом и вступившего в ряды оккупантов.

АЛЕКСЕЙ ФОМИЧЕВ. ВСЕМИ ПРАВДАМИ И НЕПРАВДАМИ

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Звездный лабиринт" — 504 стр.

Зона Полного Отчуждения. Здесь нет ни законов, ни правил, ни государства. Есть только бесконечная война между уличными бандами — и звериное "право силы".

Далекое и страшное будущее? Параллельная реальность?

"Чужак", оказавшийся в этом диком мире, не знает этого, как не знает ни откуда пришел сюда, ни как отсюда выбраться. Но он **силен** и **умеет побеждать**. И пока это — **главное**.

Новинка от автора супербоевика "Пусть Бог не вмешивается".

ОЛЕГ ШЕЛОНИН, ВИКТОР БАЖЕНОВ. ЛИКВИДАТОР НУЛЕВОГО УРОВНЯ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 342 стр. — 15000 экз.

Говорите, сказки все это — космические миры, борьба с дьяволом и его приспешниками, прочие писательские выкрутасы? Типа "Красной Шапочки" или "Снежной королевы"?.. Хе-хе!

Ладно, сказки так сказки... А вот Денис Колобродов больше так не считает, нет. На собственной шкуре испытал и дружбу верную инопланетную, и любовь тираническую принцессы неземной, и путешествия по закоулкам божьих и дьявольских владений... Пусть и нулевого уровня, а все едино — ликвидатор! Кого? Чего? Да нечисти всякой — большой и маленькой... С самим Темным Мастером схлестнулся и рога ему поотшибал — на всякий случай, чтобы помнил силу витязя земного... С любовью вот только не пофартило знатному бойцу... Жаль бедолагу, конечно: несказочная судьба катком по нему проехала!

Впрочем, потеряно не все. И порох в пороховницах новых сказочников тлеет неспроста...

Зарубежная фантастика

АЙЗЕК АЗИМОВ. РОБОТЫ И ИМПЕРИЯ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 5000 экз.

Этот роман великого фантаста Айзека Азимова является связующим звеном между циклом произведений об Элайдже Бейли и знаменитой сагой об Академии. Он повествует о последней отчаянной попытке космонитов — потомков землян, заселивших иные планеты — покончить с набирающей силу экспансией своей прародины, со стремлением Земли подчинить себе всю Галактику.

ДЭВИД ВЕБЕР. ЧЕСТЬ КОРОЛЕВЫ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика: Честь и Слава" — 5000 экз.

Планета Грейсон обречена на гибель. Враги готовятся подвергнуть ее массированному удару с орбиты. Сопровождающая дипломатическую миссию небольшая эскадра мантикорских кораблей под командованием капитана Виктории Харрингтон вступает в неравный бой за планету.

ГАРРИ ГАРРИСОН. ВРАГ У ПОРОГА

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 4000 экз.

Хочешь мира — готовься к войне. Эта истина еще раз подтверждается событиями, описанными Г. Гаррисоном, и, по его мнению, вполне возможными, если бы история согласилась на одно допущение: гражданская война в Америке закончилась объединением сил янки и конфедератов перед лицом общего врага — Британии — и разгромом англичан. Но это было только начало. Британия всегда отличалась тем, что, проигрывая отдельные сражения, доводила войну до победного конца. Если...

ГАРРИ ГАРРИСОН. РОЖДЕНИЕ СТАЛЬНОЙ КРЫСЫ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика&Фэнтези: The best of" — 7000 экз.

Великолепный Джим ди Гриз — знаменитый межзвездный преступник — получил за свою изобретательность и решительность меткое прозвище "Крыса из нержавеющей стали".

Рожденный богатой творческой фантазией Гарри Гаррисона отчаянный и симпатичный герой из далекого будущего приобрел необыкновенную любовь и популярность поклонников фантастики во всем мире, щедро поделившись славой со своим создателем. Новое издание первой книги одного из известнейших фантастических циклов.

ДЭНИЕЛ МОРАН. БОЛЬШИЕ ГОНКИ

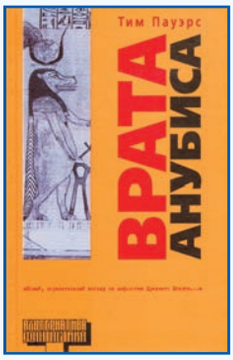
Роман — пер. с англ. М. Н. Ишкова — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 511 стр. — 10000 экз.

Огромные зеленые глаза Дэнис сводят с ума Трента, что не мешает ему успешно морочить головы миротворцам ООН и прочим стражам порядка, и заработать прозвище Неуловимый. Кочуя из переделки в переделку по Солнечной системе, он неизменно выставляет преследователей на всеобщее посмешище и никогда не остается внакладе. За его голову обещана астрономическая сумма, но вместо этого гвардейцам приходится снова и снова умываться грязью.

Великий хакер и удачливый бизнесмен, пылкий любовник и дерзкий вор, Трент шагает по жизни, играючи, еще не подозревая о том, какую участь уготовила ему судьба. Единственному из детей Кастанавераса, лишенному телепатического дара, ему суждено стать величайшим из пророков истории и обрести статус главного бога. Но Неуловимый пока об этом не знает — для него "большая гонка" только началась.

ТИМ ПАУЭРС. ВРАТА АНУБИСА

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Альтернатива. Фантастика" — 445 стр.



Тим Пауэрс. Некогда — любимый ученик "святого Филипа Дика", автор легендарных "черных" антиутопий. Впоследствии резко поменял "стиль и почерк", и стал творить в жанре "интеллектуальной готики" — причем именно как "готический", более то-

го, **готский** автор достиг совершенно культового статуса не только в США, но и в куда более "суровой" по отношению к контркультурным авторам Великобритании.

"Странствие в мир черной мистики древних культур...", "Одна из лучших "черных фэнтези" за всю историю жанра...", "Культовая классика готической культуры наших дней...". Вот лишь немногое из того, что писали критики о "Братах Анубиса" Тима Пауэрса — о книге поразительно талантливой, поразительно оригинальной — и, главное, по-настоящему стильной.

ДЖОН РИНГО, ДЭВИД ВЕБЕР. МАРШ ЧЕРЕЗ ДЖУНГЛИ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Зарубежная фантастика" — 5000 экз.

Принц Роджер, нелюбимый младший сын императрицы, отправляется в захолустье Галактики для заключения вассального договора. На борту корабля происходит диверсия, и принц и его охрана, рота морской пехоты, оказываются на дикой неосвоенной планете Мардук. Потерпевшим крушение предстоит пройти тысячи километров по горам и опасным джунглям, прежде чем станет ясно, кто из них чего стоит.

КЛИФФОРД САЙМАК. ВСЕ ЛОВУШКИ ЗЕМЛИ

Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 5000 экз.

В книгу вошли два оригинальных сборника рассказов великолепного мастера фантастической литературы, неиссякаемого выдумщика и грустного шутника Клиффорда Саймака.

УИЛЬЯМ ФОРСТЕН. НИКОГДА НЕ ОТСТУПАЙ

Роман — пер. с англ. Л. Высоцкого, И. Нахмансона — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Звездный десант" — 384 стр. — 5000 экз.

"Никогда не отступай" продолжает цикл романов У. Форстена "Затерянный полк". На далекой планете Валдения, куда более десяти лет назад таинственным образом перенесся полк северян янки под командованием Эндрю Кина, продолжается война людей с кровожадными бантагами. За последние годы бантаги совершили невероятный скачок в техническом развитии, лишив Армию Республики былого превосходства. Бантагам становятся подвластны морские просторы, что позволяет их хитроумному предводителю Гаарку реализовать свой коварный замысел. Предприняв ряд отвлекающих маневров, Гаарк неожиданно атакует противника с моря. В его планы входит разъединить части республиканской армии и, прервав их связь с внешним миром, разделаться с каждой по отдельности.

А. БЕРТРАМ ЧАНДЛЕР. КОММАНДЕР ГРАЙМС

Сборник — М.: АСТ, 2004 — серия "Классика мировой фантастики" — 734 стр.

А. БЕРТРАМ ЧАНДЛЕР. ГАММЕЛЬНСКАЯ ЧУМА

Сборник — М.: АСТ, 2004 — серия "Классика мировой фантастики" — 590 стр.

А. Бертрам Чандлер родился в Англии, сделал блистательную карьеру на флоте, уехал в Австралию, продолжил свою "морскую деятельность" там — и стал автором сорока научно-фантастических романов и более двухсот рассказов и новелл, произведений, по сей день оставшихся **образцами** отличной приключенческой фантастики.

В сборник "Коммандер Граймс" вошли следующие произведения:

Дорога к Приграничью
Трудное восхождение
Планета спартанцев
Наследники
Ворота в никуда
Темные измерения.

В сборник "Гаммельнская чума" вошли следующие произведения:

Другая Вселенная
Контрабанда из иного мира
Запасные орбиты
Встречи в затерянном мире
Гаммельнская чума.

ЧЕЛСИ КУИН ЯРБРО. ИСКУШЕНИЕ КРОВЬЮ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мистика" — 4000 экз.

Потомок королей, волею судеб лишенный родины и трона, бессмертный вампир Франко Ракоци, граф Сен-Жермен, вот уже много столетий вынужден скитаться по всему миру. Трагические события, происходящие в Европе начала двадцатого века: революция в России, Первая мировая война, бесчинства нацистов в Германии — вновь заставляют его переезжать из страны в страну, ибо для всех он, прежде всего, богатый и чудаковатый иностранец, а значит, человек неблагонадежный и не заслуживающий доверия...

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

ВАДИМ СУХАЧЕВСКИЙ. КОНЕЦ ОРДЕНА

Роман — М.: "Гелеос", 2004 — серия "Тайна" — 288 стр.

Скромный советский служащий в действительности оказывается влиятельным лицом древнего сообщества, охотящегося за Великой Тайной — такова сюжетная основа романа "Конец Ордена". Ему приходится распутывать клубок страшных загадок, не раз уходить от верной смерти, в конце концов, победить все противоборствующие ему силы и обрести любовь.

ВАДИМ СУХАЧЕВСКИЙ. ЗАГАДКА ОТЦА СОНЬЕ

Роман — М.: "Гелеос", 2004 — серия "Тайна" — 320 стр.

Роман "Загадка отца Сонье" основан на реальных событиях, которые лет сто назад взбудоражили многих. Рядовой сельский священник из Южной Франции вдруг обнаружил некие древние свитки и попал в центр сверхзагадочных событий. Сильно изменилась вся его судьба. И умер он так же необычно, как жил.

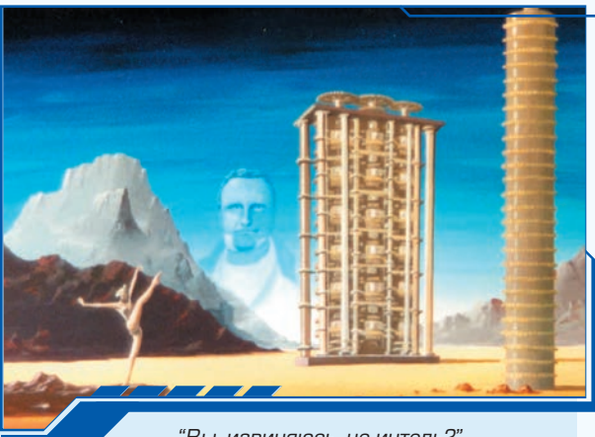
Повествование ведется от лица 99-летнего человека, живущего в нынешней России и вспоминающего те давние дела. Сам повествователь тоже был участником загадочных событий из-за своей прикосновенности к Великой Тайне — это вторая сюжетная линия романа.

Борис Невский

УМНЫЕ СКАЗКИ

ФЭНТЕЗИ ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ

Что приходит на ум при слове “фэнтези”? Аляповато оформленная книжка, украшенная изображением здоровенного хмыря с мечом, который, сжимая в объятиях полуодетую красотку, попирает ногой чудовище. Типичное дешевое чтиво. Однако водятся в фэнтезийных дебрях и весьма экзотические особи. Колоритные авторы, кроящие миры не по привычным лекалам, давно застолбили себе место на переднем крае зарубежного фэнтези, а теперь постепенно приходят и к нам. Классифицировать их невозможно: в каноны они не укладываются, поэтому расскажем вкратце о наиболее ярких.



“Вы, извиняюсь, не интель?”
А. и Б. Стругацкие. Хищные вещи века

Полшага от традиций

Канадец **Гай Гэвриел Кей** студентом познакомился с Кристофером Толкином, который пригласил его в Оксфорд помогать редактировать рукопись “Сильмариллиона”. Поэтому дебют Кея — роман “*Древо Жизни*” (1984), первый из “Гобеленов Фьоновара” — несет на себе явный отпечаток толкинизма.

Он не Толкин, он другой...

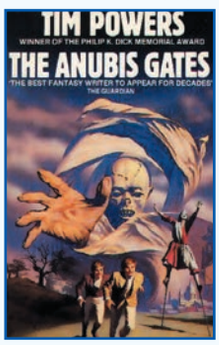
Сейчас Кей — один из наиболее издаваемых авторов. В своих зрелых произведениях он довольно далеко ушел от пост-толкинизма, по крайней мере, в его примитивном толковании. Все романы Кея, так же, как и творчество Профессора, основаны на реально существовавших культурах и мифологиях. Это тонкие стилизации миров и эпох, написанные сочным и ярким языком. Но чтобы получать удовольствие от Кея, надо запастись терпением, ибо действие в его романах, как правило, развивается весьма неспешно. Блестящим образчиком фирменного стиля Кея являются “*Тигана*” и “*Львы Аль-Рассана*”, не так давно вышедшие и у нас.

В лабиринте постмодернизма

В отличие от “традиционалиста” Кея, **Тим Пауэрс** и **Джеймс Блэйлок** идут самостоятельной дорожкой. Их творчество напоминает запутанный лабиринт, в котором различные жанры и стили переплетаются причудливым постмодернистским узором.

Тим Пауэрс обратил на себя внимание исторической фантазией “*Черным по черному*” (1979), действие которой происходит в переломный для Европы момент, во время осады турками Вены. Это авантюрная история вышибалы венского трактира Брайана Даффи, спасающего Запад от черной магии Востока. Его союзники — гномы, алхимики, тролли, Мерлин, Король-Рыбак, заблудившиеся викинги. Подобная историко-мифологическая смесь стала характерной приметой творчества Пауэрса.

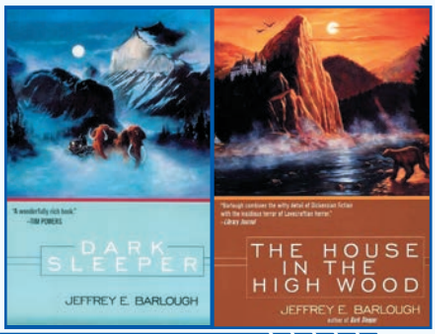
Знаменитые “*Врата Анубиса*” (1983) — гибрид историко-культурологической фэнтези, “твердой” НФ и готического триллера. Главный герой — литературовед из XXI века Брендан Дойль, специалист по малоизвестному английскому поэту XIX столетия Уильяму Эшблессу. В качестве гида он сопровождает группу путешественников во времени, посетивших Лондон 1810 года. Отстав от своих, Дойль погружается в пучину приключений и опасностей. Он вступает в схватку с древним магом, который пытается повернуть историю вспять. Попутно Дойль встречает любовь и становится... Уильямом Эшблессом. Увы, несмотря на свои многочисленные достоинства, “Врата Анубиса” прошли в России практически незамеченными. В серии “Альтернатива. Фантастика” готовится переиздание — возможно, ныне Пауэрсу повезет больше.



Уголок изящной словесности

Американский биолог с мировым именем **Джеффри Барлоу** страстно увлекается историей английской литературы. Свой первый роман “*Спящий во тьме*” (2000) Барлоу писал как фанфик, главным образом для собственного удовольствия, и никак не ожидал свалившегося на него признания.

Перед нами готический триллер, точно стилизованный под Чарльза Диккенса с некоторыми вкраплениями Артура Конан Дойла и Говарда Лавкрафта. Действие происходит в мире, напоминающем Англию середины XIX века, но с туманной космогонией: это отколовшаяся часть нашего мира, по которому все еще бродят мамонты и саблезубые тигры. В литературных достоинствах книги кроется ее главный недостаток. Основной сюжет легко уместился бы примерно в треть написанного текста. Остальное — бесконечные отступления-стилизации, связанные с многочисленными второстепенными персонажами.

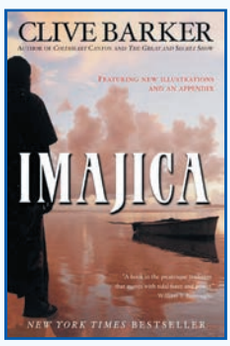


Иногда форма важнее содержания.

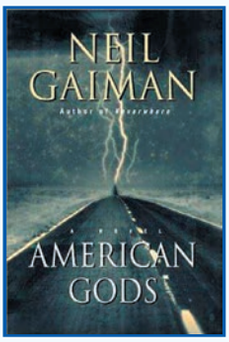
В следующей работе, “*Дом в глухом лесу*” (2001), Барлоу учел свои ошибки. Поэтому книга, заставляющая вспомнить уже не Диккенса, а Уилки Коллинза, выглядит гораздо более цельной. У нас романы Барлоу могут похвастать, с одной стороны, блестящим переводом С. Лихачевой, а с другой — выпуском в “Золотой серии фэнтези”, где они попросту потерялись среди традиционных авторов.

Кошмарные чудеса, чудесные кошмары

“Многостаночник” **Клайв Баркер** — не только увенчанный многими премиями писатель, но и драматург, художник, сценарист, кинорежиссер. Значительная доля написанных им произведений балансирует на грани мистики и экзотической фэнтези. Такова, например, “*Имаджика*” — гигантское философское мистико-фэнтезийное полотно, где



сочными мазками изображены перетекающие друг в друга миры-Доминионы, одним из которых является и Земля. Главный герой — художник-мошенник Джон Захария, в душе коего "спит" личность великого мага Сартори, должен объединить расколотые некогда Доминионы в единое целое.



Нейл Гейман — одна из самых ярких и востребованных фигур современной мировой фэнтези. Первую книгу, "*Хорошие знамения*" (в соавторстве с Т. Пратчеттом), Гейман издал в 1990 году. А затем взялся за сольное творчество. И в 2001 выдал главное на сегодня свое творение — роман "*Американские боги*". Это мистико-фэнтезийный триллер, герой которого, Тень, выйдя из тюрьмы, сталкивается с невероятными событиями. В Америке, стране переселенцев, привезших сюда свои пантеоны, назревает Великая Битва между богами. Утратившие былое могущество Один, Тор, Чернобог и другие — против повелителей бизнеса, СМИ, интернета... Гейман, то и дело подбрасывая читателю намеки на более глубокий смысл описываемых им событий, ведет сюжет этого великолепного романа к весьма неожиданному финалу.

Окольной тропинкой истории

Английская писательница **Мэри Джентл** — автор нестандартных произведений в жанре альтернативно-исторической фэнтези. Джентл весьма скрупулезно подходит к написанию своих книг.

Цикл, начатый романом *Rats and Gargoyles*, — история обаятельных маговавантюристов, которые, странствуя в пространстве и времени, влипают в разные передряги. Сильная сторона таланта Джентл — достоверный показ весьма причудливых, тщательно проработанных миров. В одном из них разумные крысы с помощью магии поработили человечество, в другом описывается волшебное противостояние королевы Каролы и генерала-протектора Оливии за власть над Лондоном псевдосемнадцатого века (явная переделка событий английской революции).

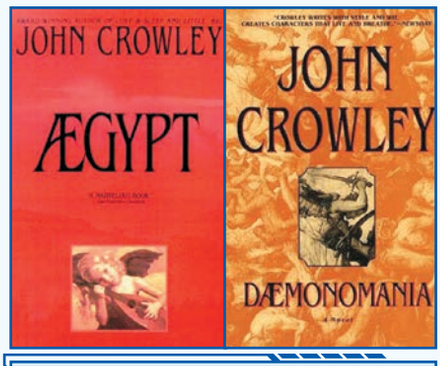
Реально-нереальная история Мэри Джентл.

"*Книга Аш*" — довольно специфический синтез параистории, криптоисторического интеллектуального детектива, фэнтези, психологического и любовного романа. Некий ученый параллельного мира начала XXI века пишет историческое исследование, в центре которого судьба молодой женщины Аш из XV века. Она с детства слышала Голоса, подающие дельные военно-тактические советы. Девушка становится капитаном непобедимого отряда наемников. Затем на Европу нападают визиготы, обитатели далекого Карфагена. Завоеватели покоряют почти все государства Европы, — и только Аш способна разгадать загадку их побед, тайну своего рождения и секрет Голосов... Некоторые идеи Джентл настолько необычны, что найти им аналог в современной фантастике практически невозможно.

В дебрях Эгипта

Американский писатель и сценарист **Джон Краули** считается одной из краеугольных фигур философской фэнтези. Его даже называют "фэнтезийным Умберто Эко", а книги Краули, в том числе и у нас, позиционируются как серьезная проза.

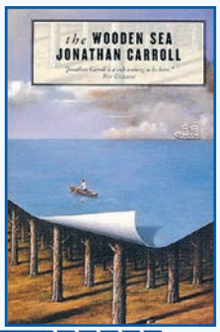
Самое масштабное произведение автора — тетралогия "*Эгипет*", которую он пишет уже 15 лет. Первый роман *AEgypt* вышел еще в 1987, далее последовали *Love and Sleep* (1994) и *Daemonomania* (2000), сейчас писатель работает над заключительной книгой. Это рассказ об истории, которой не было, но которая могла бы быть, о герметической философии, об Эгипте — легендарной стране древнейшей мудрости, о смене мировых эпох... Впрочем, пересказать Краули невозможно: каждый умный человек даст этим книгам собственное толкование.



Эгипетский Умберто Эко.

Поэтичный роман "*Маленький, большой*" (1981) — история шести поколений семьи Дринкуотеров, чье поместье Эджвуд находится на самой границе Волшебной Страны. Дринкуотеры знают, что все происходящее с человечеством — лишь эпизоды некой Повести, придуманной эльфами. Действие книги охватывает более ста лет, это многогранное произведение, в котором сочетаются образы и темы Шекспира, Фолкнера, Маркеса, Льюиса Кэрролла, Пика, Шелли, Китса.

Магический реализм



Переплюнет ли Джонатан Кэрролл автора "Алисы"?

Первый роман **Джонатана Кэрролла** "*Страна смеха*" (1980) сразу обратил на себя внимание и придирчивых критиков, и поклонников хорошей литературы. Главный герой, взявшийся за биографию любимого с детства писателя, неожиданно для себя открывает, что тот был кем-то большим, нежели просто сочинителем страшноватых детских сказочек. Последующие романы — шизофреническая трилогия "*Рондуа*", хоррор "*Голос нашей тени*" (1983) и *From the Teeth of Angels* (1993), лауреат Британской премии фэнтези *Outside the Dog Museum* (1991) — окончательно превратили Кэрролла в классика современной литературы.

Главное его достоинство — даже не блестяще отточенный язык, а некая неожиданность, невозможность предсказать изгибы его фантазии. Иногда достоинство оборачиваются недостатком, из-за чего некоторые книги писателя напоминают красивые мыльные пузыри. Правда, невольно закрадывается мысль, что ты просто слишком глуп, дабы понять смысл произведения с первого раза, и рука вновь невольно тянется к бережно поставленному на полку томику...

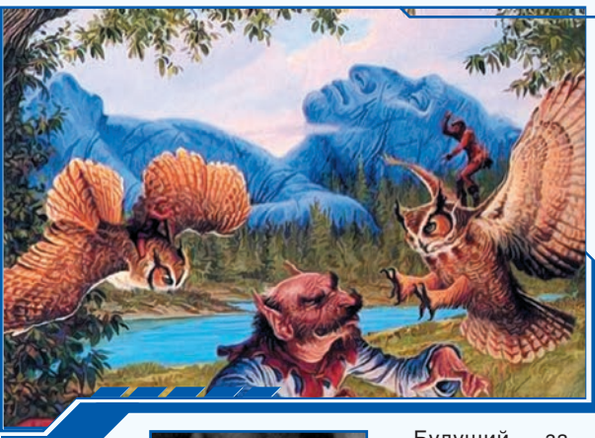
■ ■ ■

Как видите, и "высоколобым" найдется что почитать в фэнтези. Форма вовсе не обязательно определяет содержание, и на полке среди полногрудых красавиц и мускулистых конанов вполне может обнаружиться "штука посильнее "*Фауста*" **Гете**".

Книжные серии

В России пока есть только одна специализированная серия нетрадиционного фэнтези — "*Элита*", с недавних пор выпускаемая издательством "**Азбука**". Книги там выходят разные, непохожие друг на друга, и объединяет их именно несоответствие привычным стандартам. Пока в серии вышли "Имаджика" К. Баркера, "Рыбалка в море демонов" Майкла Ши, циклы "Спираль" Майкла Скота Роэна и "Джонатан Бинг" Д. Блейлока, начал издаваться цикл "Эпоха неразумия" Грегори Киза.

Много оригинальных фэнтезийных книг появляется и в "**Эксмо**", однако они рассеяны по разным сериям: "*Магический реализм*", "*Игра в классику*", "*Меч и магия*"... Такая же ситуация и в **АСТ**, хотя неординарные книги здесь слишком часто теряются в массе вполне традиционных книг. Впрочем, в серии "*Альтернатива. Фантастика*" наряду с киберпанком можно встретить и фэнтези.



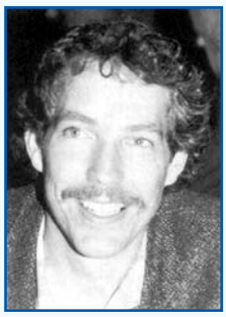
Владимир Пузий

МАСТЕР СУМАСБРОД

ЧУДАКОВАТОЕ ФЭНТЕЗИ ДЖЕЙМСА БЛЭЙЛОКА

Есть некое очарование, некая необъяснимая притягательность в тех, кого принято называть людьми не от мира сего. Ох уж эти чудаки, эти сумасброды! Больше всего на свете они ценят мирную, тихую жизнь — и в то же время именно им удается раз за разом попадать в самые невероятные приключения. Даже удивительно, что в фантастике до сих пор большее внимание уделяется героям рациональным и геройским. Несправедливо, вы не находите?

Американский фантаст Джеймс Блэйлок, наверное, в какой-то момент обнаружил эту несправедливость и решил ее исправить.



JAMES P. BLAYLOCK

Будущий защитник чудачьих прав в литературе, Джеймс Блэйлок родился в 1950 году в пригороде Лос-Анджелеса. Окончив школу, Блэйлок поступил в Калифорнийский Университет в Фуллертоне. Именно там он подружился с Тимом Пауэрсом, впоследствии — тоже известным писателем. Отечественным любителям фантастики Пауэрс известен по трем романам: “Врата Анубиса”, “На странных волнах” и “Черным по черному” — и благодаря им же наши читатели впервые познакомились с Блэйлоком. В каждой из упомянутых книг среди эпиграфов есть стихотворные строчки сэра Уильяма Эшблесса, несуществующего поэта XIX столетия (а во “Вратах Анубиса” он вообще один из главных персонажей романа). Эшблесса придумали Пауэрс и Блэйлок — это был первый опыт их совместного творчества.

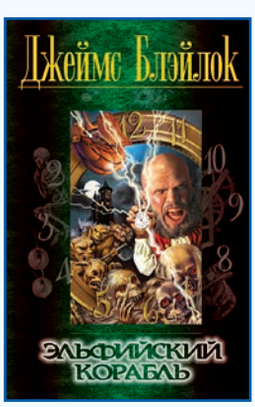
Ну, а дебют Блэйлока как самостоятельного автора прозаических произведений состоялся в 1975 году — именно тогда был напечатан его рассказ Hans Clinker. Вслед за ним последовали другие публикации — но к 1982 году, когда в свет вышел первый роман автора, “Эльфийский корабль”, этих публикаций было не так-то много: всего четыре рассказа за семь лет! Однако уже в 1983 за “Эльфийским кораблем” следует его продолжение, “Исчезающий гном” — и оба романа привлекают к Блэйлоку внимание.

Трое на плоту, не считая собаки

“Эльфийская дилогия”, конечно, фэнтези, но совсем не то, к которому привыкли почитатели этого жанра. Пожалуй, больше всего она напоминает вольное сочинение на тему толкиновского “Хоббита”, написанное этаким изысканным панком, который чтит традиции Диккенса, уважает самого Профессора и, пожалуй, излишне увлекался в детстве кэрролловскими книгами об Алисе.

Джонатан Бинг, потомственный мастер-сыровар, одним дождливым осенним вечером узнаёт, что рождественские празднества вот-вот будут сорваны. Торговцы, которые обычно покупали сыр Бинга и обменивали его у эльфов на пряники и подарки к Рождеству, куда-то сбежали, и теперь единственный выход — самому сыровару отправляться в долгое, но поначалу не сулящее особых опасностей приключение. На плоту, сооруженном жителями родной деревушки Бинга, мастер сыровар плывет в неизвестность. Его ожидают встречи с пляшущими скелетами, ордами безумных гоблинов, говорящей обезьяной, наводнением; Джонатан совершит путешествие на летающем эльфийском корабле, увидит субмарину очень скользкого типуса Теофила Эскаргота, познакомится с коротышками, гномами, Лунным Человеком и безумным шляпником...

Разумеется, настоящие путешествия с приключениями — ничто, если их нельзя разделить с друзьями. Джонатану Бингу составят компанию в его странствиях пес Ахав, Профессор Вурцл и паренек Дули. Помните, в начале мы говорили о чудаках? Ну так компания эта заслуженно может считаться одной из самых чудаковатых в истории волшебных путешествий! Вот Ахав: *“По правде говоря, он не очень походил на обычную собаку. Его голова казалась непропорционально большой по сравнению с туловищем и была к тому же круглой, как тарелка. Глаза, немного напоминающие свиные, были расставлены слишком широко — как будто в морду Ахаву подул сильный ветер и они разъехались в стороны. Туловище... было непомерно жирным, а лапы — маленькими и короткими. Тем не менее Ахав передвигал ими на удивление быстро и в деревенской пекарне мог бы носиться кругами вокруг какой-нибудь крысы. Однако он поддерживал с крысами более или менее хорошие отношения, и поэтому просто не стал бы преследовать и гонять их. Джонатан, подчеркивая добродушие пса, любил шутить, что однажды в амбаре он застал Ахава за игрой в карты с тремя или четырьмя крысами и вороной”.*



Два других спутника Джонатана не менее экзотичны. Профессор Вурцл — типичный “рассеянный ученый”, который, впрочем, не только способен любое, самое простенькое событие откомментировать с точки зрения последних научных открытий, но и встать горой за друзей, когда в том возникнет необходимость. Паренек Дули — четвертый, но не последний в этой компании — этакий “сельский дурачок-простачок”, чей дедушка — знаменитый вор и путешественник Теофил Эскаргот.

Как вы понимаете, такой пестрой компании не удалось бы избежать переделок, даже если бы они просто вышли из дому купить в соседнем магазинчике хлеба. По сути, вся их жизнь состоит именно из приключений и происшествий, которые герои Блэйлока встречают по-житейски мудро. Их радости и горести — радости и горести маленького человека, не-героя.

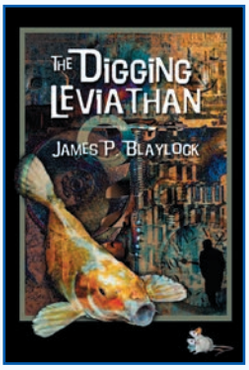
Всем, в том числе и читателю, с самого начала ясно, что любые авантюры Джонатана и его друзей закончатся хорошо для них и печально (но ни в коем случае не смертельно!) для злодеев. Привлекательность книг Блэйлока таится не в интригующем финале, но в принципиально ином: во вкусности самого процесса, в безумии и парадоксальности — и в то же время в старом добром английском юморе…

В “Исчезающем гноме” главный злодей предыдущей книги, гном-колдун Шелзнак, снова начинает мутить воду и строить козни — разумеется, только Джонатану с друзьями под силу остановить его! Ну, а заодно поглазеть на новые страны, заняться поисками пиратских сокровищ, попробовать кофе тринадцатилетней готовки и, в конце концов, вернуться домой — потому что ничего не может быть лучше, чем тихая, спокойная жизнь... разве только иногда разбавляемая доброй порцией приключений!

Мир, описанный в “Эльфийской дилогии”, оказался настолько притягательным для автора, что в 1989 году Блэйлок вернулся к нему снова — и в романе-приквеле “Каменный гигант” описал кое-какие события жизни неугомонного Теофила Эскаргота.

Громадный башмак на берегу, зомби в Лондоне и изобретениЯ лорда Кельвина

Бесшабашное чудачество, некая детскость — характерная черта большинства книг Блэйлока. Вот что, например, писал о романе “Роющий левиафан” (1984) писатель и критик Майкл Суэнвик: *“Читатели НФ были совершенно сбиты с толку рассказом о припадочно-энергичной возне, затеянной фарсовой командой неудачников из пригорода вокруг землеройной машины (эта машина и есть “левиафан”), причем нелепым чудакам так и не удается завести чертову хреновину”.*

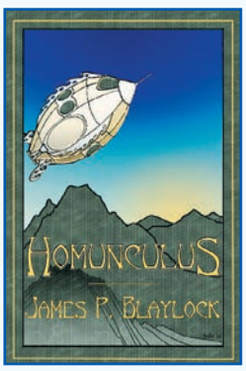


В другом романе, “Страна грез” (1987), главными героями становятся именно дети, три сироты — Скизикс, Хелен и Джек. Они живут в некоей прибрежной деревушке в Северной Калифорнии, где вдруг начинают происходить странные происшествия: ночью по ржавым рельсам проносится поезд, появляется миниатюрный человечек с маской мыши, из моря волны выбрасывают на берег громадный башмак...

Смешение жанров, добавление к нашей реальности потусторонних цветов и звуков — вот один из основных творческих приемов Джеймса Блэйлока. И способности писателя были по достоинству оценены не только истинными любителями жанра, но и профессиональными критиками.

Свою первую литературную награду, премию имени Филипа Дика, Джеймс Блэйлок получил за роман “Гомункулус” в 1986 — это особенно символично, если учесть, что с 1972 года Блэйлок и Дик были дружны, а сам Мастер очень ценил книги молодого фантаста. *“Волшебный мир, представленный волшебным образом, —* писал он о романах Блэйлока. *— После путешествия туда вы не захотите покинуть его, тем более — забыть”.*

Именно “Гомункулус” Блэйлока, “Ночь морлока” (1979) К. Джетера и “Врата Анубиса” (1983) Т. Пауэрса считаются тремя романами, создавшими новое направление в фантастике — паропанк (steampank). Названный по аналогии с киберпанком, паропанк отличается тем, что действие в произведениях этого жанра происходит в XIX столетии, в окружении дирижаблей, паровых машин и викторианского общества.



В “Гомункулусе” описан Лондон XIX века, где имеют место быть: машины для путешествий в космосе, зомби, алхимические исследования и все тому подобное. Этот роман считается своеобразным приквелом к “Роющему левиафану”, а вот продолжением “Гомункулуса” стала “Машина лорда Кельвина” (1992). Главный герой дилогии, ученый-любитель Лэнгдон Сэнт-Ив, уже знаком постоянным читателям Блэйлока по некоторым ранним рассказам.

В “Гомункулусе” Сэнт-Ив вступает в схватку с вивисектором Нарбондо, который оживляет мертвых. Противостояние Лэнгдона и Нарбондо продолжается во второй книге, причем происходит оно на фоне угрожающей всему человечеству кометы, которая должна пройти слишком близко от планеты и, как считают ученые из Королевской академии, будет притянута электромагнитными полями Земли, упадет и уничтожит всё живое. Чтобы на время нейтрализовать электромагнитные поля, великий лорд Кельвин берется построить специальный механизм; Лэнгдон же уверен, что решение выбрано неверно — у него есть собственные идеи по поводу спасения Земли...

Вместе с написанием романов Блэйлок продолжает работать над рассказами — и успешно. В том же 1986 году он получает сразу две премии (*SF Chronicle Award* и *World Fantasy Award*) за “Бумажных драконов”. Этот рассказ был переведен на русский, и читавшие его подтвердят, что в нем ровно столько же он научной фантастики, сколько и от фэнтези. История некоего чудаковатого конструктора драконов и другого, не менее странного огородника-любителя, подкупает своей кажущейся простотой и в то же время поэтичностью.

А что же дальше?

Став одним из основателей паропанка, Блэйлок не остановился на достигнутом. Его последующие романы в той или иной степени экспериментальны. Он пишет их не торопясь: основной его заработок — преподавание литературного мастерства в Чэпмэновском университете в Калифорнии.

К сожалению, отечественный читатель только сейчас начинает знакомиться с творчеством этого незаурядного автора. Помимо публикации в периодике двух рассказов Блэйлока, в конце 2003 — начале 2004 гг. были изданы оба романа “Эльфийской дилогии” и примыкающий к ней “Каменный гигант” (“Азбука”, серия “Элита”). Насколько нам известно, также издательством АСТ куплены права на “Бумажный грааль” (1991) и “Последний сребреник” (1988) (предположительно выйдут в серии “Альтернатива”). Но увидим ли мы — и если увидим, то когда? — романы о Лэнгдоне Сэнт-Иве, “Страну грез”, “Роющего левиафана”?

Наверное, во многом это зависит от того, как будут восприняты читателями уже переведенные романы Блэйлока. И если в душе вы хотя бы иногда чувствуете себе некстати повзрослевшим ребенком, — эти книги, безусловно, для вас.

Александр Чекулаев

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

НОВОСТИ КИНОИНДУСТРИИ

Мой любимый марсианин

Джон Кьюсак.

Пока Стивен Спилберг подумывает о том, чтобы с благословения духа Уэллса наслать на нас марсианские треножники с лучами смерти, в Голливуде зреют и более мирные версии контакта с жителями Красной планеты. Так, режиссер Ник Кассаветес намерен поставить фантастическую драму “Дитя марсиан”, вольную экранизацию удостоенной премий “Хьюго” и “Небьюла” одноименной короткой повести Дэвида Джерролда. В основе сюжета — история писателя, усыновившего 6-летнего мальчишку, который утверждает, что он инопланетянин. На роль беллетриста уже утвержден Джон Кьюсак.

Еще не финиш

28 дней спустя.

Внимание, ОНИ НЕ СДОХЛИ! В финале зомби-триллера “28 дней спустя” Дэнни Бойла ясно дается понять, что подъевшие всех, кого смогли достать, кадавры-каннибалы обречены вскоре ослабеть и погибнуть от голода. Тогда как объяснить заявление компании “Fox Searchlight”, объявившей о начале работ над сиквелом, озаглавленным “28 недель спустя”? На ум приходит лишь одно объяснение: киношники опять нуждаются в деньгах. Наших деньгах.

Дикие люди

комикс “Рахан”.

С тех пор как Дэрил Ханна в меховом бикини изображала невероятно ухоженную доисторическую женщину в бездарном “Клане Пещерного Медведя”, режиссеры нечасто брались за экранизацию быта кроманьонцев. Тот, кто соскучился по подобным фильмам, пусть восхвалит имя автора культовых боевиков “Плачущий убийца” и “Братство волка” Кристофера Ганса (Кристофа Гана). Постановщик угрожает пустить в расход сорок миллионов американских целковых, дабы перенести на экран комикс “Рахан” о приключениях дикого субъекта, жившего 25000 лет тому назад. Мамонты, саблезубые белки, недовымершие динозавры и чумазый Марк Дакаскос в главной роли прилагаются.

Кости с секретом

Риз Уизерспун.

Видимо, подустав от сиропа романтических комедий, в котором уже несколько лет она безвылазно барахтается, красавица Риз Уизерспун решила разнообразить свою фильмографию чем-нибудь брутально-потусторонним. Скорее всего, она снимется в мистическом триллере “Воздаяние” студии “Парамаунт”, где ей светит роль журналистки, отправляющейся в Камбоджу на поиски костей убитых там американских солдат. Как выясняется, означенные кости не лежат тихо, а вовлекают героиню в некую историю самого сверхъестественного толка. Романтикой тут точно не пахнет.

Одержимая недвижимость

Ужас Эмитивилля.

До сих пор не подававший заметных признаков жизни проект римейка “Ужаса Эмитивилля” дал на кардиограмме первый обнадеживающий пик. Продюсеры фильма нашли своего главного героя — незадачливым парнем, прикупившим для своей семьи оккупированный демоном особнячок, станет Райан Рейнольдс. Этот приятный актер, судя по “Блейду-3”, категорически переросший глупые молодежные комедии вроде “Короля вечеринок”, присоединится к компании сценариста Скотта Козара (римейк “Техасской резни бензопилой”) и севшего в кресло режиссера клипмейкера Эндрю Дугласа.

Желтая подводная лодка

Тем, кто еще не устал от новостей о размножающихся, как кролики, римейках, посвящается. Студия “XX век Фокс” пошарила по сусекам и извлекла оттуда пыльный артефакт 1961 года — фантастико-приключенческий фильм “Путешествие на морское дно” Ирвина Аллена. Не самая заурядная лента повествовала об экипаже атомной суперсубмарины, героически отправившемся в пучину, чтобы спасти Землю от, цитируем, “возгорания радиационного пояса”. Последний нонсенс смущал зрителей даже 40 лет назад, так что сценарий будет полностью переписан в свете реалий и массовых страхов нового века.

Путешествие на морское дно (1961).

Теремок с покойниками

Тэйлор Мэйн (Саблезуб из “Людей Икс”).

Так как лютый мистический слэшер Роба Зомби “Дом 1000 трупов”, вопреки ожиданиям, не только не провалился, но даже принес некоторую прибыль, полным ходом идет работа над сиквелом. И на этот раз никому не известные актеры первой части решительно заменены на более именитых. В команду... хм... Зомби зачислены: старый бандит Дэнни Трехо (“Дети шпионов”), Тайлер Мэйн (Саблезуб из “Людей Икс”), Наташа Лайонн (“Неисправимые”) и Розарио Доусон (“Люди в черном II”, “Приключения Плуто Нэша”). На сей раз семейке маньяков, поддерживающей очевидный контакт с потусторонними силами, придется иметь дело с посланными по их душу охотниками, нанятыми родственником одной из их жертв.

Z

Мода на американские римейки японских фильмов не думает спадать. “XX век Фокс” на днях прикупила права на популярный аниме-сериал “Dragonball Z”. История симпатичного алиена, призванного было надрать корму человечеству, но преисполнившегося к нему сочувствия и вставшего на защиту Земли от своих злобных хозяев, должна вскорости стать основой голливудского блокбастера. Для стесывания лишней восточной экзотики оригинала в угоду интеллекту самого неискушенного фермера-янки уже нанят сценарист Бен Рэмси.

Рамстор Сити ПРЕДСТАВЛЯЕТ

nWave Pictures TRIX iWERKS ENTERTAINMENT MOVIDA

ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ, ПОЛНОЕ ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЫХ ВЗЛЕТОВ И ПАДЕНИЙ.

СМОТРИТЕ НА ЭКРАНЕ ВЫСОТОЙ С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ

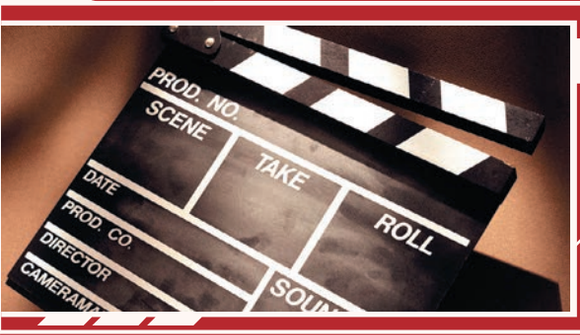
NESCAFÉ IMAX® СУПЕРКИНОТЕАТР

Проезд: м. "Речной вокзал" далее - бесплатные автобусы до ТЦ "Рамстор-Сити", (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

МАП ЦАСС №000149 от 21.03.03



Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ

АНАКОНДА 2: ОХОТА ЗА ПРОКЛЯТОЙ ОРХИДЕЕЙ
ANACONDAS: THE HUNT FOR THE BLOOD ORCHID

Производитель: Middle Fork / Screen Gems ■ **Режиссер:** Дуайт Х. Литтл ■ **В ролях:** Николас Хоуп, Питер Куртин, Евгений Берд, Моррис Честнат, Николас Гонсалес

Аленький цветочек.

Любители природы...

Женщина-фармацевт знакомится с фауной о. Борнео.

Если вы хотите попасть в неприятности — нанимайтесь на работу в любую крупную фармацевтическую кампанию. В голливудской кинотрадиции подобные учреждения всегда являются рассадником всякого рода мутантов, или на худой конец — маньяков (самый свежий пример — фильм “Женщина-кошка”).

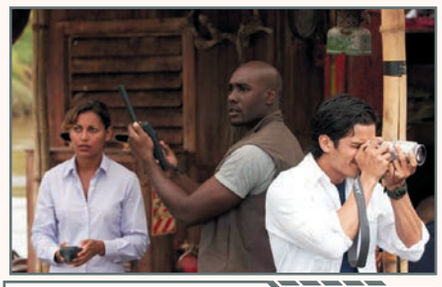
Продолжение знаменитого блокбастера “Анаконда” (1997) не стало исключением из данного правила. Известная фармацевтическая кампания отправляет научную экспедицию в джунгли о. Борнео (Малайзия) с очень ответственным заданием — найти кровавую орхидею. Этот редчайший цветок якобы обладает уникальными химическими свойствами, продлевающими жизнь и возвращающими утраченную молодость.

Однако, если следовать традициям русских сказок, там, где есть Аленький Цветочек, должно быть и чудовище. В данном случае функции чудовищ выполняют анаконды. Но не простые, а отожравшиеся до совершенно неприличных размеров.

Оказывается, что эти змеи живут в месте произрастания кровавых орхидей. Нанюхавшись неизвестных науке цветов, рептилии вымахали до габаритов магистрального нефтепровода и в один прекрасный день решили слегка разнообразить свое меню высококалорийными, но крайне живучими и хорошо вооруженными членами фармацевтической экспедиции.

Спор людей и анаконд о том, кто является верхним звеном пищевой цепи, будет проводиться по методу дедушки Дарвина — то есть с применением автоматического оружия, пиротехнических трюков, акробатических постановок и дорогих спецэффектов.

Режиссер Дуайт Х. (гусары — молчать!) Литтл уже успел отметиться очень качественным и зрелищным триллером “Глубокое синее море” (2001), в котором генетики доигрались с белыми акулами до того, что последние выросли в несколько раз, обзавелись примитивным интеллектом и сожрали всех, кроме главного героя и негра-повара.



А мне беспокоиться не о чем. Я — негр, значит, все равно выживу.

Дети гор.

Кабы в руки топор — сошел бы за маньяка.

Академическая гребля на о. Борнео.

Почти что Титаник...

Исходя из схожести сюжетных концепций и жанров этих двух фильмов, можно предположить, что “Анаконда 2” будет не просто очередным триллером а-ля “В мире животных”, а станет вполне достойным и эффектным зрелищем для приятного, ненапрягающего времяпрепровождения.

Премьера в России: 4 ноября 2004 года ■ **Что ожидаем:** Не слишком умно, не слишком дорого, но зато эффектно и со вкусом.

ОБИТЕЛЬ ЗЛА: АПОКАЛИПСИС
RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

Производитель: Constantin Film ■ **Режиссер:** Александер Витт ■ **В ролях:** Мила Йовович, Сиенна Гиллори, Одед Фер, Томас Кретчманн, Джаред Харрис, Зак Вард, Сандрин Холт

Милая Мила в Улей сходила, всех зомби завалила да в больницу угодила. Заботливые люди в белых халатах одели на нее предельно откровенную распашонку и попытались стереть девушке память.

Глядя на один из слоганов фильма: “Я помню ВСЕ!”, легко догадаться, что им это немножко не удалось.

В то время, когда наша героиня находилась под врачебным присмотром, некий военный генерал по имени Кейн принял удивительно мудрое и своевременное решение — расконсервировать подземную лабораторию “Улей”.

Вскоре в капельнице у Алисы (Йовович) закончился весь галоперидол. Юная леди перестала разговаривать с настенным вентилятором, быстро сориентировалась в обстановке и поняла, что до сих пор находится в городе с забавным названием “Raccoon city” (досл. — “город енотов”). Однако ни енотов, ни какой другой живности (включая людей) в нем почему-то не было. Зато голодных, холодных, злых и уродливых зомби оказалось более чем достаточно.

Я ранена! Добей меня! — Но у меня патронов нет... — А ты у меня купи!

В первой части фильма Алисе сильно не повезло в любви — ведь ее эрзац-муж оказался законченным негодяем (неплохим слоганом для отечественного кинопроката было бы: “Обитель Зла — полюбишь и козла”). Законы многосерийного игрового кино суровы — если мы хотим увидеть продолжение фильма, то главный герой должен оставаться одиноким. По некоторым слухам Мила Йовович уже подписала контракт на съемки в третьей части “Обители Зла” (картина должна называться Resident Evil: Afterlife, ее выход назначен на 2006 год). Учитывая это, вряд ли можно предполагать, что в “Апокалипсе” ее ждет смерть от рук зомби или хотя бы сколь-либо постоянный бойфренд.

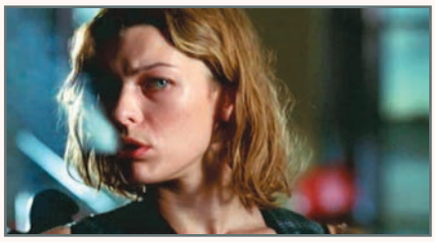
Затарившись подходящим оружием, Алиса быстренько сколачивает команду из первых встречных людей: Джил Валентайн (Гиллори), Карлос Оливьера (Фер) и Николай Соколов (Вард) — бойцы элитного отряда спецопераций корпорации “Амбрелла”; а также репортер с канала прогнозов погоды Терри Моралес (Холт). И вот вся эта честная компания устраивает самый натуральный зомби-холокост, попутно пытаясь спасти некую девочку Элис Эшфорд (Софи Вавасье) — дочь доктора Чарльза Эшфорда (Харрис).

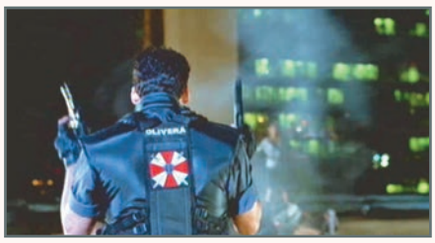
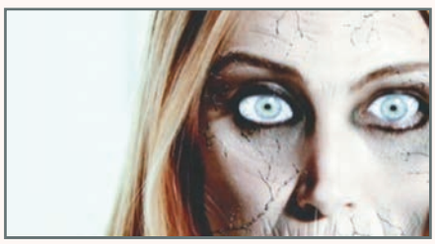
Ситуация осложняется тем, что вместе с Алисой из “Улья” смог выбраться и персонаж “Обители Зла 1” Мэтт Аддисон (раньше его играл Эрик Мабиус). В конце первой серии он умудрился получить рану от когтей мутанта и вскоре сам мутировал в нечто большое, зубастое и очень недружелюбное. Корпорация “Амбрелла” быстро сообразила, что к чему, и увезла зверюгу на опыты (а Алису, как мы уже говорили, — в больницу). Но сделать из этого мутанта какое-нибудь биологическое оружие ученые так и не успели — “Улей” был вновь открыт, и город заполонили толпы зомби. “Немезида” (так прозвали его сотрудники “Амбреллы”) выбрался наружу и стал вести естественный образ жизни — то есть жрать все, что шевелится.

Судя по трейлеру, Пол Андерсон сохранил полный контроль над работой режиссера-новичка Витта и потратил весьма небольшой бюджет в $50 млн. не просто так, а с присущими ему умом и фантазией. Нас ждет потрясающий андерсоновский драйв, беготня по стенам, взрывы и прочие спецэффекты — причем все это будет сделано не только качественно, но и стильно. Другого здесь просто быть не может.

Премьера в России: 11 ноября 2004 года ■ **Что ожидаем:** “Обитель Зла: Апокалипсис” — один из самых ожидаемых фильмов года. Этим все сказано.

- На роль Джил Валентайн первоначально планировали взять Наташу Хэнстридж.
- Фильм изначально назывался “Обитель Зла: Немезида” — точно так же, как и третья часть известной компьютерной игры. Однако после выхода на экраны (и не слишком успешного проката) картины “Стар Трек: Немезида” продюсеры решили изменить название на “Обитель Зла: Апокалипсис”.
- В фильме “Обитель Зла: Апокалипсис” используются сюжетные линии таких компьютерных игр, как “Обитель Зла 2” (1998) и “Биохазард 3: Последний побег” (1999).
- Трейлер фильма “Обитель Зла: Апокалипсис”, выложенный в сети Интернет, стал наиболее скачиваемым среди всех других (с ноября 2003 по май 2004 его загрузили 8,5 миллионов раз).



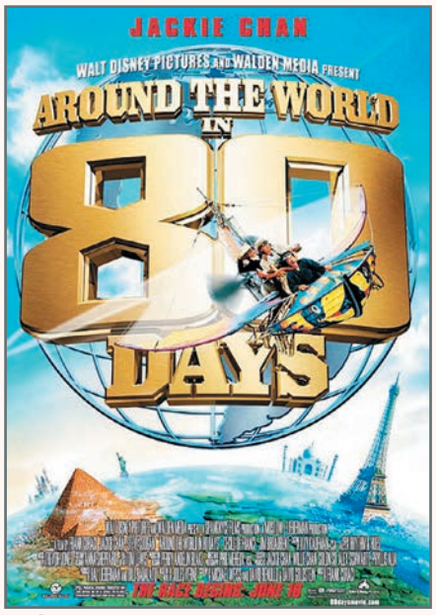
Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

СКОРО НА ЭКРАНАХ

ВОКРУГ СВЕТА ЗА 80 ДНЕЙ
AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Производитель: Walt Disney Pictures ■ **Режиссер:** Фрэнк Корачи ■ **В ролях:** Джеки Чан, Стив Куган, Сесиль де Франс, Джим Бродбент, Кэти Бейтс, Арнольд Шварценеггер, Роб Шнайдер



Эпидемия голливудских экранизаций “по мотивам” какой-либо книги наконец-то добралась и до Жюля нашего Верна. Руководствуясь лозунгом “детскому писателю — детский фильм”, сценаристы взяли сюжет этой оригинальной приключенческой фантастики и отделали его, как бог черепаху. В результате Филеас Фогг (Куган) превратился в гениального изобретателя (по сценарию он изобрел летающую машину, электричество и даже роликовые коньки). Однако в Королевской Академии Наук его называют не иначе как “милый молодой человек с большими творческими задатками” (а за глаза — “свихнутый шарлатан”).

Обидевшись на такую оценку своих замечательных способностей, Филеас заключает пари с главой Академии Наук — лордом Кельвином (Бродбент) — на то, что он совершит кругосветное путешествие всего за 80 дней. Вместе с ним в дорогу отправляется его верный слуга и стопроцентный жулик Паспарту (Джеки Чан), а также роковая женщина Моник (де Франс).

Филеас! Долго еще мы будем лететь до Африки? — Примерно семьсот метров. Вниз...

Куган учит Чана делать круглые глаза — чтобы тот был хоть немного похож на слугу-француза.

Нашим героям предстоит пройти через разнообразные приключения, в которых им встретятся персонажи таких актеров, как Арнольд Шварценеггер (принц Хапи), Люк и Оуэн Вилсон (братья Райт), Роб Шнайдер (Хобо) и Кэтти Бейтс (королева Виктория).

Режиссер Фрэнк Корачи — компаньон и близкий друг комика Адама Сэндлера — известен такими картинами, как “Певец на свадьбе” и “Водонос”. Учитывая то, что “Вокруг света за 80 дней” делается под крылом студии Диснея, вряд ли можно рассчитывать на то, что эта комедия поднимется выше уровня обычного семейного фильма с детским юмором и простейшими ситуативными шутками. От других подобных работ “Вокруг света за 80 дней” отличает большое число приглашенных звезд (прежде всего — постаревших экс-супергероев: Джеки Чана и губернатора Калифорнии) на ролях второго плана, а также огромный для фильмов такого класса бюджет ($110 млн.).

В 1993 году во Франции был учрежден “Кубок Жюля Верна” — нон-стоп гонка на яхтах вокруг света, главной задачей которой является преодоление всего пути менее, чем за 80 дней. Подобная задача оказалась под силу лишь немногим — за всю историю его существования Кубок завоевывался лишь 4 раза: в 1993 году его выиграл француз Бруно Пейрон (79 дней), в 1995 — новозеландец Питер Блейк (74 дня), в 1997 году — француз Оливьер де Керсарон (71 день) и в 2002 году — все тот же Бруно Пейрон (64 дня). В этом соревновании также планировал принять участие знаменитый российский путешественник Федор Конюхов.

Арнольд Шварценеггер снялся в этом фильме в июле прошлого года еще до вступления в борьбу за губернаторское кресло. Ему отведена короткая роль турецкого принца Хапи, который пытается уговорить французскую художницу Моник (Сесиль де Франс) стать его очередной женой. Примечательно, что у Хапи уже есть гарем. Каждая из жен соответствует определенному дню недели. Моник предлагалось стать “вторником”.

Королева Виктория. Для друзей — просто Вика.

Можайский построит свой первый самолет примерно через 10 лет после событий, описанных в романе Жюля Верна.

Ценителям истинного киноискусства вряд ли стоит идти на этот фильм. Однако, если не ждать от него слишком многого, “Вокруг света за 80 дней” вполне сможет обеспечить нам легкое, ненапрягающее развлечение и подарить несколько минут смеха молодым зрителям.

Сюжет фильма заметно отступает от первоисточника. Например, воришка Паспарту (Дж. Чан) крадет нефритовую статуэтку Будды, а в ходе путешествия нашим героям встречаются братья Райт (в момент написания романа Жюля Верна они были еще детьми).

Премьера в России: 2 сентября 2004 года ■ **Что ожидаем:** Этот проект никогда не сможет повторить успех предыдущей экранизации романа Жюля Верна (1956 г.), которая номинировалась на 8 “Оскаров” (получила, правда, только 5).

РОМАСАНТА
ROMASANTA

Производитель: Castilao Producciones / Fantastic Factory ■ **Режиссер:** Пако Плаза ■ **В ролях:** Эльза Патаки, Джулиан Сэндс, Гари Пиквер, Дэвид Гант, Джон Шэриан, Луна МакГилл

Фильм основан на реальных событиях, описанных в книге Альфреда Конте (писателя и сценариста этой картины) “Человек-волк”.

Испания, середина 19 века. Маленький городок Альриядсе внезапно превращается в арену немыслимых по своей жестокости преступлений. Одно нераскрытое убийство следует за другим. Количество обезображенных трупов растет с пугающей скоростью — город охватывает паника, а среди местных жителей начинают гулять страшные слухи о том, что в городе свирепствует оборотень.

Странствующий торговец Мануэль Бланко Ромасанта приехал в Альриядсе совсем недавно. Он обаятелен, умен и красив. Он с легкостью завоевывает сердца всех женщин, которые встречаются ему во время торговых поездок. Он передвигается по стране в стареньком фургоне. Он зверски убивает встретившихся ему на пути людей и варит из их тел мыло.

Поймали Ромасанту случайно — при помощи его последней жертвы по имени Барбара (единственной из четырех сестер, которой удалось выжить). На суде в 1852 году маньяк признался в 13-ти убийствах, но избежал смертной казни, заявив, что является оборотнем и не способен контролировать все свои поступки. Члены судебной коллегии (кстати, прапрадед писателя Альфреда Конте был судмедэкспертом на этом процессе) поверили Ромасанте и сформулировали приговор следующим образом: “Осужден, как человек-волк”.

Волк — чистоплотное животное. А ты, Ромасанта, просто какая-то свинья!

Загадка самого известного серийного убийцы Испании не раскрыта до сих пор. Он опередил Джека-Потрошителя почти на 30 лет, но обстоятельства его преступлений окутаны едва ли не большей тайной, чем злодеяния этого лондонского психопата. История Ромасанты — сплав сказки и реальности, а также очень удачный повод для создания фильма.

Говоришь, тебя зовут Ромасанта? Странное имя для мужика...

Испания — не только родина корриды и рай для туристов. С недавних пор время эта страна начала экспортировать в мировой прокат весьма неплохие хоррор-фильмы. В активе у Castilao Producciones и Fantastic Factory имеются такие известные картины, как “Дагон”, “Арахнид” (2001), “Тьма” (2002) и “Возвращение реаниматора” (2003) — причем первый и последний снимались по мотивам работ Ф. Г. Лавкрафта.

Учитывая богатый опыт испанцев в области стильных “страшилок”, можно предположить, что “Ромасанта” окажется если и не шедевром, то по крайней мере достаточно заметным фильмом с хорошей атмосферой, интересной операторской работой и грамотной игрой актеров.

Премьера в России: 2 сентября 2004 года ■ **Что ожидаем:** Эта картина вышла на экраны в Испании 14 мая 2004 года и заслужила самые лестные отзывы критиков

На киноэкранах России в августе:

Со 2 сентября:
- **Вокруг света за 80 дней** (Around the World in 80 Days) — приключенческая ретрофантазия.
- **Предвестники бури** (Thunderbirds) — приключенческая НФ.
- **Ромасанта** (Romasanta) — готический триллер, ужасы.

С 9 сентября:
- **Хеллбой: Герой из пекла** (Hellboy) — фильм-комикс.

С 16 сентября:
- **Незнайка и Барабасс** (Neznayka & Barabass) — анимационная фантазия.
- **Глаз 2** (Jian Gui 2) — мистика/ужасы.
- **Изгоняющий Дьявола: пролог** (Exorcist: the Beginning) — мистика/ужасы.

С 23 сентября:
- **Таинственный лес** (The Village) — мистика/ужасы.
- **Проклятие 2** (Ju-On: The Grudge 2) — мистика/ужасы.

С 30 сентября:
- **Хроники Риддика** (The Chronicles Of Riddick) — фантастический боевик, “космическая опера”.

МИР ФАНТАСТИКИ в Интернет
www.mirf.ru

Все номера МФ
Информация о свежих выпусках
Архив журнальных статей
Содержание номеров и дисков

Удобная навигация
Журнальный рубрикатор
Тематический рубрикатор
Каталог фантастических проявлений

"Фэнтези и фантастика во всех проявлениях"

Интернет-бонусы
Расширенные версии статей
Общение на форуме
Опросы и хит-парады

А также
Интернет-магазин
Как стать автором
Информация о подписке

WWW.MIRF.RU

КИНОРЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

Мы с Иваном Кузьмичом работали на Дизеле

ХРОНИКИ РИДДИКА
CHRONICLES OF RIDDICK

Жанр: фантастический боевик ■ **Производство:** Universal Pictures ■ **Режиссер:** Дэвид Твохи ■ **В ролях:** Вин Дизель, Джуди Денч, Колм Фиори, Алекса Давалос, Лайнес Роуч ■ **Премьера в США:** 11 июня 2004 ■ **Премьера в России:** 30 сентября 2004

Фантомас разбушевался.

Путь этого фильма был весьма непрост. Если бы “Черная дыра” (Pitch Black) не собрала $40 млн. вместо затраченных 23, вероятно, никакого продолжения и не случилось.

Вторая попытка принесла нам бодрый фантастический боевичок, действие которого разворачивается в средних размеров вселенной (каждый мир охватывается весьма поверхностно). От сравнений с первым фильмом никуда не уйти — так, например, в “Риддике” теперь появилось буйное разнообразие всяких пуле-лазерных видов оружия (какая хреновина чем стрельнет в данный момент времени — абсолютно неясно). Немалая часть действия перенесена в космос. Спейсджипы — большие и маленькие — летают, как им и положено — издавая громкие звуки в вакууме. Риддик по-прежнему страдает избыточным потоотделением (особенно при 700 градусах непонятно чем измеренной температуры).

Карл Урбан и философский топор.

Особо стоит отметить красивые пейзажи — они, конечно, не представляют собой новое слово в кинематографии, но, безусловно, улучшают этот фильм.

Сюжет, в целом, довольно прост. С одной стороны у нас имеется вселенское зло под названием “некромонгеры” (неприятные люди с одинаково унылыми лицами), которое творит всякие гадости направо и налево — и никто не может остановить их. С другой стороны — Риддик. Тот самый, которого самые находчивые зрители тут же окрестили “хроник” (“Хроники Риддика” — не слишком удачное название фильма для его проката в самой интеллигентной в мире стране).

Лысый и бесконечно добрый Риддик сидит в кутузке. Его разыскивают все, кому не лень — и это понятно, ведь денежки нужны всем, а в особенности — тем оборванцам, которые бегают по поверхности планеты-тюрьмы. Нашему герою докучают странные люди, привязанные тросиками к крыльям космического корабля (судя по всему, на этих самых крыльях они могут вылетать даже в космос). Устав убегать от них, Риддик забегает на огонек к своему старому негритянскому другу, дабы слегка пожурить его за то, что тот “кинул” его в недалеком прошлом. Совершенно случайно неподалеку в этих краях появляются некромонгеры. Они быстренько хватают Риддика и увозят его с собой на опыты. Ибо есть древнее предание, согласно которому предводитель некромонгеров в день своего 30-летия благодаря фьориану (это не экзотическое ругательство, а наименование расы) Риддику может стать вечно молодым и вечно злобным.

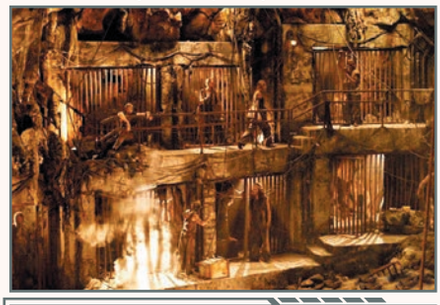
Вскоре после этого нам показывают мощное мочилово в духе “Эквилибриума” — та же темнота, те же вспышки стробоскопов, выстрелы, мелькающие ноги, руки и прочие члены. Это действительно приятно смотреть — хотя саундтрек, честно говоря, иногда не попадал в ритм действия.

Блестящая лысина, очки сварщика, фирменный взгляд.

Как оказывается в дальнейшем, “плохиши” — это просто правоверные (для пущей политкорректности они представлены черными, желтыми и даже белыми актерами), которых не устраивает религиозное подмножество разных планет. Некромонгеры предлагают всем добровольное (как тут отказаться, когда на тебя пистолет наводят?) обращение в свою веру путем втыкания в шейные позвонки каких-то шпинделей (видимо, ускоряющих работу спинного мозга).

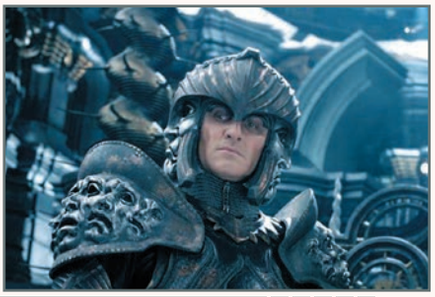
Такая вот у нас сюжетная драма.

Из персонажей стоит отметить Элементаль (Джуди Денч) — эльфоподобную прорицательницу, которая умеет летать по



Мой дом — тюрьма.

В 2004 году на видео вышел мультфильм “Хроники Риддика: темная ярость” (сценаристом выступил все тот же Дэвид Твохи, однако персонажей озвучивали новые актеры — из старых остались лишь Вин Дизель и Кейт Дэвид). Мультфильм как бы заполняет ту сюжетную “дыру”, которая образовалась между “Черной дырой” и “Хрониками Риддика”, рассказывая нам о том, как космические охотники за головами пытались изловить Риддика, только что спасшегося с планеты чудовищ. После просмотра “Темной ярости” многие моменты из фильма “Хроники Риддика” становятся гораздо более ясными и логичными.



Один из самых неярких и глупых злодеев в истории кинематографа.

Интересный факт: представительницу призрачной расы умудрились заковать в цепи.

воздуху и иногда (под настроение) практически полностью растворяться в нем. Из-за этих мегаспособностей ее все жутко боятся и втайне хотят убить.

Подруга главного героя — Кира (Алекса Давалос) — сама по себе довольно симпатична, однако вся ее актерская игра сводится к дефиле перед камерой а-ля “Мой дом — тюрьма”: вечно грязная и задиристая, она преображается лишь под конец фильма (да и то благодаря главному злодею).

Финальный поединок Риддика и Лорда Маршала сделан с явной оглядкой на “Матрицу” и выглядит весьма неплохо, однако в некоторых мелочах создатели фильма все же переборщили (напомним, что компанией One Race Productions владеет сам Вин Дизель). В целом, Маршал был сыгран Фиори в лучших канонах, но без особого энтузиазма.

Если ставить “Хроникам Риддика” диагноз в терминологии доктора Совы из “Приключений Буратино”, то у нас по всем раскладам получается, что “пациент скорее мертв, чем жив”. Фильм иногда позволяет себе старомодные выходки навроде флагманского корабля некромонгеров, исполненного в виде статуи Лорда Маршала. Крови почти нет, насилие малоправдоподобно, обещанные масштабы действия не оправдывают наших ожиданий. Мотивация большинства главных героев также слабовата: “Мы правы, так что давайте убьем тех, кто правее”.

ИТОГ: Собственно, как это и было обещано создателями, конец эпопеи еще не виден. Вполне возможно, что нас ждут еще, как минимум, 2 серии. Но кто знает — ведь по строгим голливудским законам жизнь целой галактики зависит от прокатных сборов...

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	6	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	4	
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6	5
РЕЖИССУРА	5	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	5	

Илья Крылов

Любовь, маньяк, паук

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 2
SPIDER-MAN 2

Жанр: фильм-комикс ■ **Производство:** Columbia Pictures ■ **Режиссер:** Сэм Рэйми ■ **В ролях:** Тоби Магвайр, Кирстен Данст, Джеймс Франко, Альфред Молина, Розмари Харрис, Дж. К. Симмонс ■ **Премьера в России:** 1 июля 2004

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Вторая часть фильма о похождениях Человека-паука — один из тех немногих случаев, когда экранизация комикса получилась действительно удачной. Эта картина начинается довольно мягко и весело — в духе трагикомедийных молодежных фильмов, рассказывающих про нелегкую жизнь простого американского подростка.

Безбилетный пассажир верхом на поезде.

В нашем случае таковым является героический очкарик-мутант, пытающийся сделать три дела сразу — заработать хоть немного денег; прыгать по стенам домов, гоняясь за разного рода жуликами, и наконец-то наладить свою половую жизнь. Последнее, казалось бы, совсем несложно — достаточно носить красно-синее обтягивающее трико и уметь целоваться по-французски в положении “вверх ногами”.

Однако если бы в отношениях Питера Паркера (Магвайр) и Мэри Джейн (Данст) все было так просто, то этот фильм лишился бы доброй половины своей сюжетной линии. Поэтому на любовном фронте у нашего героя появляется соперник в лице молодого космонавта Джона Джеймсона (Гиллес) — сына

Сладкая парочка некромонгеров.

Человек-паук изображает Анатолия Чубайса.

Как мы оцениваем фильмы

“Мир фантастики” оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

Стиль/Атмосфера — то, насколько гармонично скомпонованы все составляющие кинокартины, ее художественная ценность и соответствие заявленному жанру.

Режиссура и ***актерская игра*** — уровень режиссерского и актерского мастерства.

Оценка МФ — мнение редакции по поводу соотношения вышеуказанных критериев с учетом специфики жанра каждого конкретного фильма.

Непонятно — за что цепляется паутина (рядом с небоскребом "Крайслер Билдинг" нет ни одного высокого здания)?

известного газетного редактора (Симмонс).

Последний кстати, должен был пребывать в образе мелкого жадного негодяя. Но на деле он предстает перед нами в амплуа совершенно безвредного клоуна, поведение которого практически ничем не отличается от потешных кривляний хозяина той грязной конуры, где проживает Питер ("Паркер, где мои деньги!?").

Глядя на убогую двухминутную роль космонавта Гиллеса, любой, даже самый недогадливый зритель тут же поймет — этот парень исполняет роль дешевой сюжетообразующей декорации и не является достойным конкурентом Питера Паркера. То ли дело доктор Октопус! Правда, этот сумасшедший ученый, как и всякий другой комиксовый злодей, совершенно не интересуется чужими подругами в сексуальном плане — они нужны ему исключительно лишь как заложницы. Даже сын Зеленого Гоблина (Джеймс Франко в роли Гарри Осборна) уже не претендует на руку и сердце Мэри, постепенно приобретая облик своего маньячного папочки. Таким образом, на протяжении всего фильма Питер Паркер страдает от несчастной любви исключительно из-за своей благородной дурости (которая под конец все же побеждается здравым смыслом Мэри Джейн).

• После сцены остановки поезда на экране внезапно появляется восходящая голливудская звезда Камерон Брайт (тот самый ребенок, который отдал Человеку-пауку его маску). Это юное дарование специализируется в основном на триллерах ("Эффект бабочки", "Другой"), и недавно отметилось в небольшом скандале с Николь Кидман на съемках триллера "Рождение" (Birth), когда эта 37-летняя дама, согласно сценарию, начала взасос целовать 10-летнего ребенка, сидя с ним в ванной.

• Спецэффекты второй части "Человек-паук" обошлись в $54 млн.

• На роль доктора Октопуса режиссер Сэм Рейми первоначально хотел пригласить Сэма Нила или Роберта Де Ниро.

• Тоби Магвайр намеревался отказаться от съемок из-за болей в спине. В этом случае роль Человека-паука должны были отдать Джейку Джиленхаалу ("Послезавтра").

• За свою роль Магвайр получил $17,5 млн. Первоначально актер просил себе $25 млн., либо 10% от сборов (что вышло бы больше), однако продюсеры ему отказали.

• Во время съемок фильма Альфред Молина ("Октопус") приобрел привычку называть свои щупальца по именам — Ларри, Гарри, Фло и Мо.

• Кирстен Данст в ходе одного из интервью призналась, что в более ранних версиях сценария фигурировал персонаж по имени "Черный Кот".

• В фильме упоминаются два персонажа, которые, согласно оригиналу, являются злодеями: космонавт Джон Джеймсон (Человек-волк) и доктор Курт Коннорс (в первой части он был боссом Питера Паркера). Возможно, что мы увидим их в третьей части этого киносериала (выход запланирован на 2007 год).

Любовь является здесь основной темой. Она тесно переплетена с попытками Питера Паркера преодолеть свое членистоногое альтер-эго. Все вместе это составляет центральную сюжетную линию данного фильма, которая занимает едва ли не самую большую часть экранного времени и разнообразится эффектными сценами испытания термоядерной установки доктора Октавиуса да парой красивых, динамичных и бесспорно увлекательных схваток этого злодея с Человеком-пауком.

Возможно, именно поэтому "Человек-Паук 2" так заметно выделился из череды

Доктор, что со мной? — Вскрытие покажет!

Страшно? А в душе я добрый...

однотипных фильмов-комиксов, установив абсолютный рекорд по премьерным сборам, (в первый день проката было собрано $40,5 млн., всего на него потрачено более $100 млн.).

"Человек-паук 2" настолько зрелищен и интересен, что даже явные логические несуразности этой кинокартины становятся попросту незаметными (например, почему термоядерная установка притягивала к себе все металлические предметы в радиусе нескольких километров, но никак не влияла на щупальца доктора Октопуса?).

Во время просмотра возникает целый ряд забавных аллюзий. Например, сцена проверки Питером своих способностей путем прыжка с крыши сильно смахивает на аналогичный поступок Нео в первой части "Матрицы", а погружающийся в глубины океана Октопус — точная копия знаменитого утопленника из фильма "Титаник".

Приятно, что "Человек-паук 2" очень ненавязчиво пропагандирует здоровый образ жизни. Хороший виски и дорогие сигары — удел негодяев (Осборна и Октопуса). А вот Питер Паркер не курит и не пьет (во всяком случае, все его попытки заполучить хотя бы один бокал шампанского на фуршете так и не увенчались успехом).

Кроме того, стоит отметить, что Чело-

Мэри Джейн и (возможно) — Человек-волк из третьей серии.

Мужчина в красно-синем обтягивающем трико исполняет воздушный балет.

Эй, отпусти цепи! Ведь видно же, что тебя не приковали!

Под конец фильма Человеку-пауку так здорово досталось, что он бегал почти голышом.

За “козла” — ответишь, в натуре!

век-паук стал довольно явно тяготеть к экстибиционизму — по сравнению с первой частью, он уже не так тщательно скрывает свою личность и предстает без маски, по крайней мере, четыре раза: в поезде, перед Осборном, Октопусом и Мэри Джейн.

ИТОГ: По результатам проката этого фильма можно с уверенностью сказать, что третья часть “Человека-паука” (2007) попросту обречена на успех. Являясь одной из самых кассовых картин этого лета, “Человек-паук 2” приобрел в глазах зрителей своеобразный “знак качества”, сделавший его золотым эталоном для всех других фильмов-комиксов. Это ли не признак настоящего блокбастера?

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	10
СЮЖЕТ	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9
РЕЖИССУРА	9
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ **10**

Михаил Попов

Эх, женюсь...

СТЕПФОРДСКИЕ ЖЕНЫ
THE STEPFORD WIVES

Жанр: фантастическая комедия ■ **Производство:** Paramount Pictures/DreamWorks SKG ■ **Режиссер:** Фрэнк Оз ■ **В ролях:** Николь Кидман, Бетт Мидлер, Мэттью Бродерик, Кристофер Уокен, Фэйт Хилл, Гленн Клоуз, Роджер Барт, Джон Ловитц ■ **Мировая премьера:** 11 июня 2004

Приходит муж домой, и кричит:
— Жена, тащи ужин!
— А волшебное слово, дорогой?
— БЫСТРО!!!

Бородатый анекдот

Хитрые они, эти женщины. Кричат об эмансипации и своих правах, когда им выгодно быть на равных с мужчинами, а чуть что — они “слабый пол”, и давай носи их на руках да розами осыпай... Большинство мужиков за кружкой хорошего пива скажут вам, что частенько мечтают о том, как бы приладить к своей благоверной пульт дистанционного управления, или кнопку выключения громкости хотя бы. Если услышите от друга подобную исповедь — сделайте ему добрую услугу и посоветуйте переехать в тихий добрый американский городок Степфорд.

Циничный телепродюссер Джоанна “сгорает” на работе, и родная компания спешит от нее избавиться. Чтобы вытащить супругу из накатившей депрессии, ее муж Уолтер принимает решение перебраться из шумного мегаполиса в спокойный и умиротворенный Степфорд. Попав в этот город-сказку, Джоанна немного оживает и даже пытается влиться в непривычно размеренный ритм жизни степфордцев — богатых скучающих американцев, предпочитающих проматывать состояние среди себе подобных. Но постепенно Джоанна приходит к выводу, что в городе творится что-то странное...

Степфорд — это буквально рай для мужчин. Их жены милы, тупы, послушны,

Твой мобильный может больше, чем ты думаешь!

Новый проект издательского дома “Игромания”:

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

Журнал о том мобильном телефоне, который у тебя уже есть.

В первом номере:

какие телефоны чаще ломаются?

кто зарабатывает, когда ты отправляешь SMS на короткий номер?

стоят ли смартфоны своих денег?

победят ли новые технологии связи?

...А также многое другое...

в продаже с 25 августа

спрашивайте в аптеках города!

Все равны, как на подбор...

Даешь каждому мужику по жене-роботу к концу пятилетки!

хозяйственны, и все одинаково красивы — словно куклы Барби, стоящие на полках супермаркета. Их собачья преданность мужьям очень настораживает Джоанну и, вместе с единственной нормальной соседкой Бобби и "голубым" приятелем Роджем, она берется за расследование. Его итог приводит Джоанну в шок: абсолютно все женщины в Степфорде — киборги, в их мозг интегрированы чипы, превращающие своевольных мегер в послушных цыпочек. А самое поганое для Джоанны то, что ее милый муженек Уолтер, похоже, проникся идеей иметь робо-женушку, и готов отдать ее в "переработку"...

Этот фильм — повторная экранизация одноименного романа Айры Левин. Три десятка лет назад Брайан Форбс уже ставил фильм по этой книге, но новая версия отличается от предшественника и от первоисточника. Фильм Фрэнка Оза, это, в первую очередь комедия, фантастическая и "триллерная" составляющие сюжета теряются на фоне сарказма и иронии, которыми пропитан весь фильм.

Вынужден, однако, констатировать, что режиссер вяло пытался изобразить триллер и даже попугать зрителя. Но Фрэнк Оз — это Фрэнк Оз, его призвание — снимать комедии и озвучивать Мастера Йоду, а потому неудивительно, что его попытка закосить под Дэвида Финчера, мягко говоря, провалилась. Сюжетная линия с расследованием Джоанны и сотоварищей чересчур растянута, зритель уже давно понял, что к чему, а герои только начинают догадываться...

В остальном фильм можно только хвалить. Стройный видеоряд, бодрая музыка Дэвида Арнольда, море гэгов и тусовка действительно блестящих актеров на протяжении полутора часов доставляют искреннее удовольствие. Об актерах стоит сказать отдельно.

Николь Кидман не очень жалует комедийный жанр, и "Степфордские жены" — это редкая возможность увидеть актрису в непривычном амплуа. Роль Джоанны она

И тебя "вылечили"...

Идеальная семейная пара. Делов-то — пару чипов вставить куда надо...

отыграла великолепно, ее очень живой персонаж резко контрастирует с барбиподобными степфордскими куколками.

Безумно приятно было в очередной раз наблюдать королеву комедии Бетт Мидлер, воплотившую образ писательницы Бобби, чья неуемная харизма едва не затеняла игру оскароносной Николь Кидман. В паре эти две красавицы смотрятся просто шикарно!

Также в картине засветились два "мастодонта" — Кристофер Уокен и Гленн Клоуз. Они сыграли самую уважаемую в городе семейную пару, главных хранителей тайны Степфорда. Вся глубина таланта этих великих профессионалов раскрывается лишь в предфинальной сцене, когда срываются маски...

Увы, но засветившиеся в фильме Мэттью Бродерик и дебютировавшая в кино певица Фэйт Хилл ничего экстраординарного не показали, более-менее попав в роли, что, впрочем, тоже радует...

Вопреки ожиданиям, "Степфордские жены" не стали гимном феминизму. Кульминационный эпизод преподнес весьма неожиданный сюрприз, заставивший несколько переосмыслить предшествовавшие события, и давший повод задуматься: а чего на самом деле хотят мужчины и женщины друг от друга?

ИТОГ: Недурной коктейль из иронической фантастики, мелодрамы и интеллектуальной комедии, оставляющий приятное послевкусие. Полтора часа здорового смеха и легкое бурление серого вещества после просмотра обеспечены.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	5	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	8	
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6	7
РЕЖИССУРА	9	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	9	

Алексей Гурьев

Антон Курин

УГОЛОВНЫЙ КОДЕКС РОБОТОТЕХНИКИ

НАШ ПОСТЕР

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

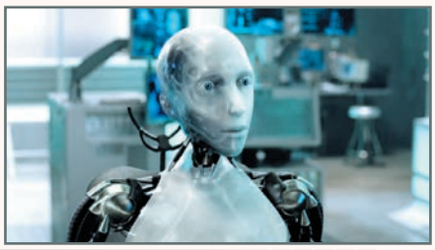
Я, РОБОТ
I, ROBOT

Жанр: Фантастический детектив ■ **Производство:** 20th Century Fox ■ **Режиссер:** Алекс Пройас ■ **Сценарий:** Джеф Винтар, Акива Голдсмэн ■ **В ролях:** Уилл Смит, Брюс Гринвуд, Бриджет Мойнэхэн, Чи МакБрайд, Алан Тудик, Джеймс Кромвель

I Робот не может причинить вред человеку своим действием или бездействием.
II Робот обязан подчиняться приказам человека, если это не противоречит I-му закону.
III Робот обязан заботиться о своей безопасности, если это не противоречит I-му и II-му законам.

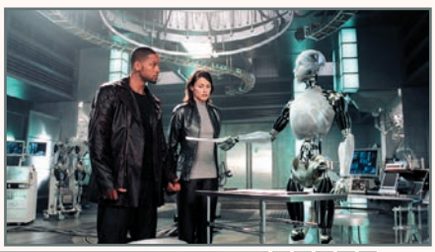
“Я, робот” создан по мотивам сборника рассказов мэтра научной фантастики Айзека Азимова. Именно что по мотивам, хотя ожидать чего-либо иного от Голливуда было бы странно. Азимовские рассказы о роботах лишены должного динамизма, зрелищности и эпичности, так необходимых фильму. Они послужили основой для “Роботов Утренней Зари”, “Основания” и многих других классических произведений, но сами по себе были лишь зарисовками на тему первого знакомства людей и разумных роботов, иллюстрации кибернетического мышления и *Трех Законов Робототехники*. Так что смысла дословно переводить сюжеты на экран не было изначально. По большому счету, единственное, что связывает книгу и фильм - это те самые *Три Закона*.

Действие разворачивается в 2035 году, когда корпорация **US Robots** снабдила всех жителей не только тостерами и кофеварками, но и домашними человекообразными роботами. Единственный человек на всей планете, который по-прежнему живет в 20 веке и не доверяет разумным машинам - детектив местного убойного отдела, Дел Спунер (Уилл Смит). Некогда спасший его профессор Альфред Леннинг (Джеймс Кромвель) неожиданно кончает жизнь самоубийством. И это накануне выпуска в свет своего нового детища - ультрасовременной модели роботов **NS-5**! Ясное дело, что наш детектив - параноик, и не верит в подобные совпадения. И он прав. Однако Уилл Смит - не Василий Ливанов, а Дел Спунер - не Шерлок Холмс, так что вместо дедуктивного метода мы получим всю классику “Смертельного оружия” - погони, перестрелки, драки и масштабные разрушения частной собственности. Так видятся авторам расследования в высокотехнологичном будущем. Эти мероприятия раскрашены изрядным числом достойных спецэффектов. Единственное, что коробит - так это дизайнерское решение модели **NS-5**. Подобный гибрид Робокопа и R2D2 - явный анахронизм из прошлого века!



Компьютерные актеры хорошо изучили систему Станиславского.

Если с компьютерной графикой в фильме все хорошо, то о живых актерах этого сказать нельзя. Персонажи, ими изображаемые - классические примеры голливудских штампов. Вот традиционный сыщик, не приемлющий общество, которому служит. Вот добрый и мудрый профессор, познавший смысл жизни, но не знающий, как об этом рассказать окружающим. А вот и надменный бизнесмен, пекущийся об имидже компании больше, чем о жизни



Ваша почта, сэр!

окружающих. Все они уже сто раз появлялись на экранах, и можно с первых кадров фильма предсказать их взаимоотношения с точностью до реплик. Единственная белая ворона в их ряду - Сони, любимый робот почившего профессора. Он продолжает доблестную традицию анимированных актеров, затмевающих своей игрой кривляния живых статистов.

“Я, Робот” - далеко не первый и уж точно не последний фильм о роботах и их взаимоотношениях с людьми. На фоне таких шедевров, как “Терминатор” и “Бегущий по лезвию”, он кажется вторичным. Но о потраченном времени вы не пожалеете: ураганный экшен, отличные эффекты и, наконец, азимовские идеи вряд ли оставят вас равнодушными.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	7
РЕЖИССУРА	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Теперь мы знаем, какая марка машин нравится Уиллу Смиту.

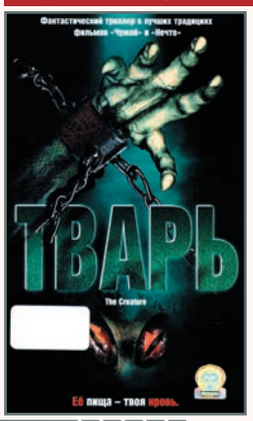
Александр Чекулаев и Антон Карелин

НОВИНКИ ВИДЕО

Вашему вниманию предлагается рубрика “Новинки лицензионного видео”. Здесь вы найдете короткие рецензии на самые свежие видеофильмы, принадлежащие к классу малобюджетного кино и традиционно обделяемые вниманием других печатных изданий.

ТВАРЬ
CREATURE

VHS, США, 2003 ■ Дистрибьютор: “Союз”/”Central Partnership” ■ **Режиссер:** Тим Кокс ■ **В ролях:** Джон Сэвэдж, Джеймс Маршалл, Мишель Го, Мартин Коув



Шильонский узник после пыток концентрированной зеленкой.

С упавшим в древности метеоритом на Землю попадает красивый зеленый камешек, содержащий обширную генную библиотеку. В наше время ученые во главе с очередным профессором-маньяком выращивают из обрезков ДНК практически неубиваемого монстра. С хвостом Чужого, клыками Хищника и броней черепахи Тортиллы. Что дальше, угадает даже глупенький Буратино. Тварь выходит из-под контроля, потрошит светочей науки, захватывает подземную биолабораторию, после чего хмурые спецназовцы прибывают на место и начинают нести тяжелые потери, пытаясь остановить чудище.

Унылое повторение смертельно заезженной формулы: толпа Беовульфов против Гренделя в узких темных коридорах. Если что-то и может заставить осмотреть этот кинотруп до конца, так это обильные спецэффекты и довольно изобретательная операторская работа.

ОЦЕНКА МФ3

КОСМИЧЕСКИЙ СПЕЦНАЗ
STARFORCE

VHS, США, 2000 ■ Дистрибьютор: “Мост Медиа”/”Спайр” ■ **Режиссеры:** Тони Кэндах, Кэри Хоу ■ **В ролях:** Майкл Берджин, Эми Вебер, Вернон Уэллс, Энди Гаррисон, Николас Уорт

Во всяком нормальном кинобудущем идеальных солдат принято выращивать в пробирках. Но добрый молодец Зед — исключение. Он был рожден от мужчины и женщины, рано осиротел и воспитывался подобравшим его суровым воякой. Благодаря протекции приемного отца герой попадает в космический спецназ, хотя сослуживцы считают, что “настоящие” люди — слабаки, и им не место среди лучших бойцов Вселенной. Разумеется, сам Зед так не думает и скоро получает возможность показать себя. Несправедливо обвиненный в измене, парень оказывается в эпицентре межпланетного заговора, разоблачив участников которого и вынеся их вперед ногами до единого, он навечно впишет свое имя в скрижали воинской доблести...

Ну и что, что звездолеты из фанеры! Зато нервы из стали!

Антикварная компьютерная графика, фанерные звездолеты с прогибающимися под пальцем стенками и заштатные актеры. Очевидная халтура.

ОЦЕНКА МФ2

ВЛАСТЬ ДРАКОНА
DRAGON STORM

VHS, США, 2003 ■ Дистрибьютор: “Лизард” ■ **Режиссер:** Стивен Ферст ■ **В ролях:** Джон Рис-Дэвис, Максвелл Колфилд, Энджел Борис, Джон Ханссон, Ричард Уортон

Над средневековыми Карпатами проливается метеоритный дождь. Только на сей раз из космических пучин прилетели не камни, а — представьте себе — яйца драконов. Огнедышащие рептилии немедленно вылупляются и устраивают людям полный дестрой — мечут в крестьян файерболы и поливают напалмом замки.

Пара зениток и ПТУРСов сделали бы этот фильм гораздо короче.

Король Фастрод, чьи владения разорены крылатыми тварями, вынужден просить убежища у давнего врага и искать помощи у меткого стрелка Силаса — вместе они, возможно, смогут заманить драконов в ловушку и уничтожить по очереди. Однако коварный Фастрод втайне решил избавиться заодно не только от рептилий...

Абсурдный телеклон “Власти огня”. Удручающее качество сценария и плохая актерская игра слегка завуалированы на удивление качественными спецэффектами и откровенной самоиронией Рис-Дэвиса.

ОЦЕНКА МФ3

ШЕСТЬ
SIX: THE MARK UNLEASHED

VHS, США, 2004 ■ Дистрибьютор: “Пирамида” ■ **Режиссер:** Кевин Даунс ■ **В ролях:** Джеффри Дин Морган, Дэвид Уайт, Эми Мун, Эрик Робертс, Стивен Болдуин

Попы взялись за научную фантастику? Конец света воистину близок.

В недалеком будущем власть в Америке захватывает безжалостный диктатор. При помощи вживленных гражданам имплантантов он контролирует всех и вся, тем не менее, многие американцы отказались подчиниться его воле и стали диссидентами. Особенно упорно сопротивляются христиане, возглавляемые новоявленным пророком Элайджей Коэном.

Власти решают заслать в лагерь сопротивленцев своего агента — осужденного за контрабанду атеиста Тома Ньюмана. В обмен на свободу он должен убить Коэна и готов без колебаний сделать это, однако общение с последователями Иисуса не проходит для героя даром. Понемногу он проникается идеалами христианства и решает разрушить планы диктатора-Антихриста...

Спонсировавшие проект религиозные организации набрели на нетривиальный способ донести до масс свои проповеди. Как кино слабовато, но, по меньшей мере, любопытно.

ОЦЕНКА МФ5

АКВАНОИДЫ
AQUANOIDS

VHS, США, 2003 ■ Дистрибьютор: “Лизард” ■ **Режиссер:** Рейнхарт Пешке ■ **В ролях:** Лора Нативо, Рода Джордан, Айк Гринрич, Кристофер Ирвин, Джефф Райан

В 1987 году курортный городок Вавилон подвергся нашествию противных человекоподобных амфибий из глубин океана. Незваные гости погрызли и утащили на дно нес-

А по чьим нескромным лапам я дам сейчас вот этой вилкой?!

колько человек, после чего гордо удалились. О них не слышали много лет, и история стала забываться, приобретя черты местной байки для легковерных туристов. Но однажды симпатичная дайверша Ванесса вваливается к мэру с воплями о том, что кусачие аквароиды вернулись и трогали ее под водой, да-да! Мерзкий чинуша, естественно, подымает героиню на смех, так что отважной девушке приходится запастись кредитом доверия близких и гарпунным ружьем, дабы объявить этим распоясавшимся ихтиандрам войну в частном порядке...

Еще один сокрушительно бездарный опус от трэш-энтузиастов из компании "Cinemacabre", снятый на любительскую видеокамеру. Примитивные гримэффекты, отвратительная "картинка", никакие актеры. Дистанцируйтесь.

ОЦЕНКА МФ 1

ВТОРЖЕНИЕ НА ЗЕМЛЮ
TERMINAL INVASION

VHS, США, 2002 ■ Дистрибьютор: "Премьер Мультимедиа" ■ **Режиссер:** Шон С. Каннигем ■ **В ролях:** Брюс Кэмпбелл, Чейз Мастерсон, Кедар Браун, С. Дэвид Джонсон

Наполеона сгубила русская зима, злых пришельцев — зима американская.

Страшный буран отрезает маленький провинциальный аэропорт от всего мира. Попавшие в снежный плен пассажиры громко сетуют на судьбу, не зная, что вскорости им придется вопить во много раз интенсивнее — как выясняется, среди них далеко не все являются людьми. Под человечьими личинами скоронились несколько недружелюбных пришельцев, являющихся передовым отрядом сил инопланетного вторжения. К счастью, на стороне гомо сапиенсов выступает героическая дама-пилот, беглый убийца и тотальная тупость межзвездных оккупантов, то и дело легкомысленно демаскирующих себя. Не топтать глупым гадам наших огородов, нет...

Автор "Пятницы, 13" и "Глубинной звезды-6" никогда не любил вменяемые сюжеты, и здесь не отступил от традиции. Сценарий телефильма полон клише, отчаянно туп — и лишь изрядно потертая харизма Кэмпбелла как-то освещает путь в этом кромешном мраке.

ОЦЕНКА МФ 3

ШКОЛА УБИЙЦ 1
GUNSLINGERS GIRLS, 1-6 SERIES

DVD, Япония, "Мэд Хаус", 2004 ■ Дистрибьютор: MC Entertainment ■ **Режиссер:** Морио Асака

"Леон-убийца" по-японски.

Идея использовать детей как агентов спецслужб интересна, и была бы продуктивной, если бы секретные службы сумели придумать способ контроля. В самом деле, захваченный в заложники маленький мальчик имеет все шансы перестрелять террористов, а те даже не осознают, что были уничтожены ребенком. Но все равно размышления на тему "что будет, если дать 10-летней девочке автомат" остаются прерогативой искусства (в частности, фантастики).

В этом аниме секретная служба, замаскированная под благотворительную организацию, оказывает помощь безнадежно больным детям, некоторые из которых официально умирают, а реально — становятся убийцами на службе государства. Девочки получают обновленные биотехнологией тела, их программируют с помощью наркотиков. За каждой девочкой присматривает собственный куратор. И происходит то, что по логике должно произойти, но почему-то не было учтено начальством: девочки начинают оживать. Из кукол они превращаются в живых детей, которые, приходя с задания, мило болтают друг с другом и пьют чай с пирожными. Более того, многие из них питают усиливающиеся чувства к своим кураторам. "Старший брат" главной героини, юной Генриетты, раньше других понимает это. И, будучи человечнее других кураторов, старается сохранить личность девочки вопреки желанию начальства. Эта опасная тактика, и всякий раз им с Генриеттой приходится балансировать, оказываясь под давлением обстоятельств.

ОЦЕНКА МФ 7

ЛЕТАЮЩИЙ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
FLYING PHANTOM SHIP

DVD, Япония, 1969 ■ Режиссер: Хироси Икеда ■ **Дистрибьютор:** MC Entertainment

Кто из старшего поколения не помнит мультфильм "Корабль-призрак", с большим успехом показанный в кинотеатрах по всему СССР? Гигантский робот-голем, разрушающий Токио, летающий корабль-призрак и отважный мальчишка Хаято, который не верит слухам и отправляется в захватывающее путешествие, чтобы проверить их. У вас появилась возможность взглянуть на аниме, давным-давно будоражившее воображение ваших сверстников. Вы вместе с героями фильма будете искать Капитана и спасать пропавших людей, переживете множество поворотов сюжета и узнаете тайну Корабля-Призрака.

Аниматором в этой картине работал совсем еще молодой Хаяо Миядзаки. Для того времени это был почти идеальный с технической точки зрения фильм, и хотя для нынешних стандартов прорисовка довольно простенькая, но изображение после ремастеринга сохраняет сочность красок.

ОЦЕНКА МФ 5

Также на видео

- **"Особняк с привидениями"** (The Haunted Mansion), семейная мистическая комедия.
- **"Летающий вирус"** (Flying Virus), фильм-катастрофа.
- **"Охотники тьмы"** (Darkhunters), мистический триллер.
- **"Серебряный Ястреб"** (Silver Hawk), фильм-комикс.
- **"Плохое настроение"** (Mauvais esprit), мистическая комедия.
- **"Моя богиня"** (Ah, My Goddess!), аниме-сериал.
- **"Волки"** (Wolfen), мистика/ужасы.
- **"Футурама. Сезон 2. Эпизоды 1-5"** *(Futurama. Season 2. Part 1), научно-фантастический комедийный мультсериал.*

МОЯ БОГИНЯ
AH! MY GODDESS!

DVD, Япония, 1993 ■ Дистрибьютор: MC Entertainment ■ **Режиссер:** Хироаки Года

Три сестры — совсем, как у Чехова. Очень непохожие друг на друга барышни.

В жанре романтических любовных аниме-сериалов "Моя богиня" по праву считается эталоном. Всего 5 серий, но в них органично вплетены и мистика, и любовь, и юмор, и романтика. Одинокий студент Кейти Морисато случайно набирает номер "Божественной службы помощи", и для исполнения его желания является богиня первой категории Верданди. Решительно не веря в происходящее, Кейти думает лишь о том, что вот если бы такая прекрасная, добрая и внимательная девушка могла остаться с таким, как он!.. Но желание есть желание, и Верданди просто берет — и остается.

"Моя богиня" не зря восхваляется поклонниками по всему миру. Главное в этом сериале — идея и персонажи. Во-первых, вы никогда не забудете Верданди и ее сестер — даже если они вам не понравятся. А во-вторых, посмотрев "Мою богиню", вы навсегда оставите в сердце искорку, рожденную этой историей.

ОЦЕНКА МФ 5

Надежда Маркалова

КИНОЭФФЕКТЫ ДОКОМПЬЮТЕРНОЙ ЭРЫ

КУКЛЫ НАЧИНАЮТ И... ПРОИГРЫВАЮТ?

Шагающие танки Империи и снежный зверь тун-тун в фильме “Империя наносит ответный удар”, кровожадный ранкор в “Возвращении джедая”, летающие ведьмы в ленте “Фокус-покус”, Горгона и пегас в эпосе “Битва титанов” (1981 года)... были всего лишь куклами. Кукольная анимация для изображения огромных и зачастую страшных монстров в кино использовалась Голливудом еще на заре киноиндустрии.

Мы — послушные куклы в руках у творца!
Это сказано мною не ради словца.
Нас по сцене всевышний на ниточках водит
И пихает в сундук, доведя до конца.

Покадровая анимация

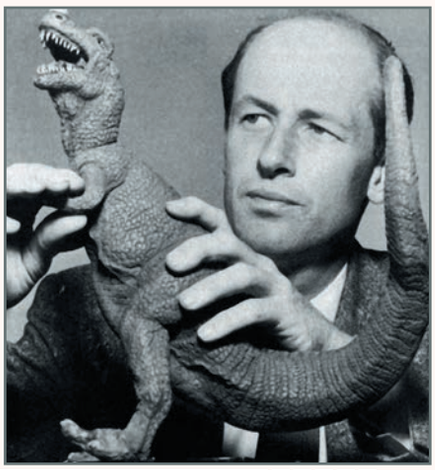
Первопроходцем в этой области был Уиллис О’Брайен — его гений подарил жизнь знаменитому Кинг-Конгу в 1933 году. Свой первый пятнадцатиминутный фильм О’Брайен снял в 1915. Работа над ним заняла два месяца. Для фэнтезийного фильма “Затерянный мир” Уиллис впервые додумался создать куклу динозавра со стальным скелетом, состоящим из сотни “суставов”. Это позволило придать анимации реалистичность. Марсель Долгато, его ассистент, сделал 50 кукол для этого фильма, “одетых” в латекс и шерсть.

В 1925 году “Затерянный мир” стал хитом кинопроката, зрители были просто в шоке — настолько реалистичными казались им съемки. В том же году Уиллис начал работу над “Кинг-Конгом”. Уиллис создал каркас для Конга, а Марсель “одел” его в резину, пенопласт и шкуру. Анимация “Кинг-Конга” продолжалась больше года. Но это была сенсация — очередной рекорд кассового сбора и множество юных аниматоров, вдохновленных работой О’Брайена.

Кукольная эволюция

Одним из этих будущих аниматоров был тринадцатилетний Рей Харрихаузен. “Фильм так меня поразил, просто “крышу снесло”, — рассказывает Рей. — Я точно знал, что это не был человек в костюме, мне хотелось разобраться, как они это сделали”. Он начал снимать свои собственные фильмы с динозаврами. В конце концов, его пригласили в гости к Уиллису О’Брайену, который признал в юном даровании своего конкурента.

Но, тем не менее, О’Брайен поддержал мальчика, и сразу после окончания школы Рей получил работу аниматора. В 1946 году сам Уиллис О’Брайен позвонил ему и предложил поработать на новом фильме о необычной горилле. Рей был счастлив работать вместе со своим кумиром. Их совместная работа — “Могучий Джо Янг” — вышел в 1946 году. Скелет куклы состоял из 150 “суставов”, а Рей провел несколько дней в зоопарке, изучая повадки горилл, чтобы придать своему “подопечному” реалистичность движения.



Рэй Харрихаузен и его кукла.

В 1963 году Харрихаузен снял фильм “Ясон и аргонавты”. Семь скелетов, вступающих в бой с аргонавтами, — это была самая сложная сцена в кинематографе того времени, созданная с помощью покадровой анимации. На репетициях скелетов заменяли каскадеры, чтобы актеры точно знали, как им следует действовать. Потом сцены снимались без какой-либо помощи актерам, которым пришлось драться с воздухом. Но потом Рей заменил пустоту своими скелетами. В среднем, Рей создавал всего 13 кадров за день работы, а вся сцена заняла у него четыре с половиной месяца работы. В фильме также появлялись гарпии и ожившая статуя Талоса, анимированные с помощью этой технологии.

Любимым персонажем Харрихаузена стала Медуза Горгона, созданная им для фильма “Битва титанов” (1982). Во время съемок ему пришлось анимировать и запоминать движения более двухсот “суставов” ее тела и волос.

Звездные войны

Фил Типпет, современный мастер покадровой анимации, использовал подобную технологию на съемках фильма “Империя наносит ответный удар”. Именно так ожили шагающие танки империи.

“Павильон был завален пищевой содой и мелкими стеклянными шариками, — рассказывает Фил. — Поэтому, если ты забылся и поставил куда-то локоть, ты мог нарушить единство площадки. Не говоря уже о том, что если кому-то приспичит чихнуть, он может сдуть весь “снег”... Мы сделали маленькие дверцы в полу студии, за которыми мы прятались во время съемки кадров. Это был длительный кропотливый процесс — открыть дверцу, пошевелить модель, закрыть дверцу, щелк, открыть дверцу... и так в течение нескольких недель”.

Покадровая анимация

Для “оживления” кукол использовалась технология, которую мы называем “покадровая анимация”. Мы видим результат такой анимации, когда смотрим пластилиновые и кукольные мультфильмы. Суть этого метода заключается в том, что аниматор фотографирует объекты неподвижными, но между кадрами он передвигает их так, чтобы при скорости 24 кадра в секунду зритель видел плавное последовательное движение. Для аниматора это очень напряженная работа, поскольку движения отдельных частей куклы должны быть почти незаметными для глаза. Если смещение будет слишком велико, кукла попросту начнет дергаться на экране.

Кадр из фильма “Ясон и аргонавты”.

Фил Типпет также знаменит тем, что изобрел динамическую покадровую анимацию (go-motion animation в противовес stop motion animation — покадровой анимации). Можно заметить, что персонажи, оживленные с помощью покадровой анимации, выглядят в движении не очень реально: даже если двигаются быстро, они обладают странной четкостью, которой нет у живых персонажей. Наш глаз замечает некую странность в их движении. Это происходит оттого, что при покадровой съемке персонажи в каждом новом кадре фотографируются в покое. Человеческий же глаз видит объект в движении несколько размытым в каждый отдельный момент времени (скажем, в отдельном кадре).

Так вы, наверное, замечали, что если сфотографировать бегущую собаку, то на фотографии ее лапы окажутся размытыми. Именно Фил додумался соединить свои куклы с мотором, который бы приводил их в движение во время съемки отдельных кадров. Все движение кукол раскладывалось на прерывистое.

Впервые эта технология была использована на съемках “Империи”. Снежный зверь тун-тун, на котором ездили повстанцы, потребовал особого подхода. Именно из-за своего стремительного движения возникла необходимость размывать отдельные кадры с его участием. Фил соединил каркас зверя с мотором, а тот, в свою очередь, был подключен к камере. Когда затвор камеры открывался, чтобы сделать кадр, мотор приходил в движение и резко двигал зверя. Таким образом, в кадре оставалось изображение размытого тун-туна. Тем не менее, покадровая анимация остается очень сложной и кропотливой работой.

Рей Харрихаузен сегодня.

“Когда я работаю, — рассказывает Фил Типпет, — никто не должен ходить, говорить, отвлекать меня в студии. Я очень концентрируюсь, потому что нельзя забыть ни одного движения, ни одного “сустава”, надо точно помнить направление движения, держать малейшее движение в голове. Иногда 150 кадров, которые пробегут на экране за 6-7 секунд, отнимают до 12 часов работы”.

Куклы и компьютеры

В следующем фильме Фила Типпета “Истребители драконов” все драконы были анимированы с помощью динамическом покадровой анимации (go-motion animation), именно тогда появился и этот термин.

Именно покадровая анимация дала жизнь и большинству современных фильмов и мультфильмов с участием трехмерных компьютерных персонажей. Например, Фил Типпет участвовал в оживлении динозавров в фильме Спилберга “Юрский парк”. Его умение раскладывать движение на прерывистое и запоминать каждый кадр в отдельности пригодилось во время создания реалистичных динозавров. Фил двигал модели, а компью-

Фил Типпет (справа) и его команда аниматоров.

тер записывал все ее движения. Потом эти движения накладывались на трехмерные модели ящеров.

Студия Типпета и сегодня создает фантастических персонажей для нужд кинематографа. Именно из рук ее мастеров вышли роботы для фильма “Робокоп 2” и “Звездная пехота”. И как бы это ни было грустно или несправедливо — но за свои работы Фил получил ни одного “Оскара”.

Марионетки

Есть в кинематографе и другие куклы. Например, обычные марионетки. Фил Типпет использовал марионетку для съемки кровожадного ранкора в фильме “Возвращения джедая”. Ранкором управлял один из кукловодов, а сам Фил (вернее, его рука) играл роль головы ранкора.

Другие марионетки изображают в фильмах людей. Их используют в тех сценах, где детали не очень важны, поскольку человек находится далеко от зрителя, а снять такую сцену с участием живого актера проблематично. Например, в фильме “Возвращение джедая” есть сцены, где Люк и Лейя летят на спидерах по лесу. Когда актеры сняты крупным планом — это павильонные съемки. Когда же они летят далеко, и мы видим их целиком — это марионетки на моделях спидеров. Здесь тоже есть одна особенность. Например, на съемках фильма “Фокус-покус” кукловоды столкнулись с одной проблемой — одежда на их подопечных ведьмах, летящих в кадре на метлах, должна была вести себя так же, как бы она вела себя на настоящих людях. Но если вы возьмете тот же материал, из которого сшиты костюмы реальных актрис, то он окажется слишком плотным для такой миниатюры. Поэтому им пришлось искать более мягкий материал, который бы развивался на миниатюрах так, чтобы ввести зрителя в заблуждение по поводу размеров марионеток.

Работа аниматора.

Темный кристалл

Пожалуй, нельзя не упомянуть в этой статье и имя другого великого кукольника — Джима Хэнсона. Он создал целый ансамбль кукольных звезд: мисс Пигги, лягушонок Кермит и другие. Его команда снималась в нескольких фильмах, в том числе, в музыкальной сказке “Лабиринт”.

Но его самое гениальное творение — это философская сказка “Темный кристалл”, созданная на натуре с участием кукол. Это скорее кукольный фильм, чем анимация, но без него, возможно, не было бы “Последней фантазии”, которая воплотила идею слияния анимации и натурных съемок лучше, чем хэнсоновский “Кристалл”.

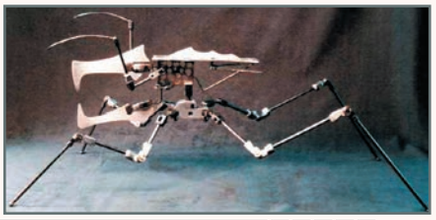
Кукла ранкора готова к съемкам.

Этот фильм снимали четыре года. Джим Хэнсон поведал зрителям об удивительном мире, существующем по своим законам, мире, в котором есть добрые, живущие в единении с природой мистики, и ужасные, обитающие в темноте подземных пещер скептики, два народа, между которыми пролегает бездна непонимания. Каждый раз, когда умирает представитель одного народа, умирает и один представитель другого. Оказывается, когда-то представители древней расы провели над собой неудачный эксперимент, пытаясь удалить из своей сущности все плохое. Эксперимент окончился разделением расы на две противоположные, но взаимосвязанные. Эльфоподобным гельфингам предстоит собрать кристалл и воссоединить древнюю расу. Такого кино тоже больше никто не снимет — на смену ему пришли фильмы типа “Последней фантазии”: художественный фильм, снятый с помощью компьютерной графики.

Куклы сегодня

В наши дни покадровая анимация изменилась мало. Ее используют для съемки рекламных клипов.

Сегодня кадры, снятые на кинокамеру, дублируются и цифровой камерой, которая позволяет сразу же проигрывать снятые кадры, чтобы аниматор мог видеть направление движения своей куклы и сразу корректировать анимацию. Во времена Харрихаузена ему приходилось сначала заканчивать работу над сценой и проявлять пленку, чтобы увидеть, что же у него получилось. Компьютер помогает кукловодам, хотя критики считают, что куклы — это прошлое. Специалисты же из мастерской Джима Хэнсона не теряют надежды, что куклы все-таки не до конца умерли. Джон Стивенсон считает, что увлечение Голливуда компьютерными эффектами нисколько не повиляло на его жизнь.



“Скелет” инсектоида для фильма “Звездная пехота”.

“Я не думаю, что это произошло, — говорит он. — Да, в “Юрском парке” люди увидели потрясающие и очень дорогостоящие эффекты. Но это не конец пути для кукловодов. Сейчас кинематографисты используют смесь технологий. У компьютерной графики есть свои ограничения. Но когда вам нужен крупный план, когда зритель хочет увидеть пот на лице персонажа, прочувствовать его эмоции, здесь компьютерная анимация вам не поможет. Тут потребуется нечто более реальное”.

Данная статья открывает собой целую серию публикаций Надежды Маркаловой в “Мире фантастики”, посвященную спецэффектам в кинематографе. Мы ждем ваших предложений и отзывов на эти материалы по адресу: ***mf@igromania.ru.***

Йода в классической трилогии “Звездных войн” тоже был всего лишь марионеткой. Фрэнк Оз и его персонаж.

SpellForce
The Breath of Winter

По прежнему самый
удачный сплав RTS и RPG

**Новый зимний мир SpellForce -
полный битв, приключений и магии!
Вас ожидает развитие сюжета -
противостояние Снежных эльфов
и Алой империи.**

* Игра устанавливается ТОЛЬКО на оригинальную версию

**Новые карты,
новые заклинания,
новые возможности**

GFI Phenomic JoWooD Productions Russobit-M

© 2004 «Phenomic Game Development». All Rights Reserved. © 2004 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2004 «Game Factory Interactive». All rightes reserved. © 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Антон Карелин

ФАНТАСТИКА В ОЖИВШИХ КАРТИНКАХ

НФ И ФЭНТЕЗИ В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Анимация — это не иллюзия жизни. Это жизнь!

Чарльз Мартин Джонс

История научной фантастики и фэнтези в мультипликации насчитывает около семидесяти лет. Точкой отсчета следует назвать 1935 год, когда в СССР был снят первый полнометражный мультфильм. Это была достаточно скромная кукольная постановка — “Новый Гулливер”. После ее триумфального шествия по миру многие студии задались целью сделать свою анимационную ленту, которая была бы ничуть не хуже работы мастеров бывшего СССР.

Второй полнометражный мультфильм появился благодаря стараниям *Walt Disney*. В 1937 году была снята лента “Белоснежка и семь гномов”. Одним из главных ее персонажей стала ведьма.

В дальнейшем многие киностудии пытались повторить их подвиг, создать фильм, в котором столь же отвратительным был бы образ колдуньи. Но у них ничего не получилось. Так что на протяжении нескольких десятилетий только студия *Walt Disney* радовала нас своими ужасными ведьмами.

Конечно, эти картины не могли никого напугать. Но они были способны восхитить и поразить. А разве не этого добивались создатели? В конце концов, время настоящих НФ/фэнтези мультфильмов, ориентированных в первую очередь не на детей, а на подростков и взрослых, должно было наступить гораздо позже.

Подлинное зарождение жанра

И все же первой знаковой лентой, предтечей фэнтези в мультиках, стала картина режиссера Вольфганга Райтермана “Меч в камне”, снятая по одноименному роману Т. Х. Уайта на киностудии *Walt Disney* в далеком 1963 году.

В ней рассказывается о маленьком мальчике Варте, который живет в замке у людей, приютивших его. Как-то раз ему посчастливилось повстречаться в лесу с добрым волшебником Мерлином. И с тех пор начинается обучение парнишки, который растет, попадает в смешные, а иногда и опасные ситуации. Нетрудно догадаться, что Варт — это сокращенное от Артура. В общем, эта добрая история сумела покорить сердца не только взрослых и подростков, но и детишек. Она увлекала за собой в причудливый сказочный мир, туда, куда порой так хочется попасть.

Забегая немного вперед, стоит сказать, что через два десятка лет студия *Walt Disney* вздумала повторить успех “Меча в камне”. Ибо у народа вновь проснулся интерес к фэнтези. И тогда был создан “Черный котел” — далеко не самая лучшая их работа.. Этот фильм был снят по мотивам цикла “Хроники Прайдена” Ллойда Александера.

В центре сюжета бедняк и удивительный поросенок, обладающий этакими паранормальными способностями. Впрочем, детишкам эта невнятная картина, в которой, к слову сказать, нет ни одной песни (сенсация для *Walt Disney*!) почему-то нравится.

Но, как бы там ни было, киностудия Walt Disney не остановилась на достигнутом. Она продолжила выпускать фэнтезийные ленты, и некоторые из них даже оказались успешными. К ним относятся “Алладин и Короля Воров”, “Геркулес” и “Мулан”. И все же все они сильно уступают “Мечу в камне”.

Зная об этой отличительной черте картины Вольфганга Райтермана, *Warner Bros*. создала в 1998 году новый мультфильм о рыцарях Круглого Стола “Волшебный меч”.

Это история о слепом рыцаре, смелой девушке Кейли и о забавном двухголовом дракончике. Но этой милой сказочке не удалось не только переплюнуть “Меч в камне”, но даже встать с ним в один ряд. Так что в прокате, как и следовало ожидать, она успеха не имела.

Пришествие научной фантастики

Итак, фэнтези явилось в жанр первым. Но недолго ему суждено было господствовать, ибо уже в 1973 году появился странный французско-чешский полнометражный НФ-мультфильм “Фантастическая планета” Рене Лалу.

В нем повествуется о нелегкой судьбе людей, вынужденных бороться за свое существование на удивительной планете. Эта картина стала первой в мире анимационной лентой, которое строгое жюри допустило до показа на фестивале в Каннах.

Ну а через несколько лет НФ анимационные ленты стали появляться одна за другой. Среди них стоит отметить гремучую смесь фэнтези и фантастики — “Волшебники” Р. Бакши.

Отечество нам...

С “Меча в камне” и “Фантастической планеты” все и началось. Правда, если быть честными, нельзя не отметить, что в 60-70-х годах в России и Японии делались первые робкие попытки снимать фантастические и фэнтезийные мультфильмы. Но они, к сожалению, были еще недостаточно хороши.

Так что такие отечественные короткометражки, как “Кладезь мудрости” и “Контакт” так и не получили звание культовых. Зато именно они подготовили наших аниматоров к фильму, которому суждено будет стать культовым.

1981 году Роман Качанов снял “Тайну третьей планеты” по сценарию Кира Булычева. И это кино было первым из множества фантастических и фэнтезийных мультфильмов, снятых в 80-х годах прошлого века.

Вслед за “Тайной третьей планеты” вышел на экраны французский мультфильм “Властелин времени” Рене Лалу, в кото-

ром рассказывалась история мальчика, ждущего помощи на чужой планете.

После грандиозного успеха этих фильмов в СССР появилась возможность расширить производство НФ-мультиков. Так были экранизированы некоторые произведения Кира Булычева (“Перевал” и др.) и Рэя Брэдбери (“Здесь могут водиться тигры” и др.)

Но не только СССР и Франция гордо заявили о себе в начале 80-х, ибо не упустили возможности показать свое умение и английские аниматоры. Они создали в 1982 году грустный и практически лишенный шуток мультфильм “Последний единорог”, снятый по одноименной культовой книге Питера Бигла. Примечательным фактом является то, что сам Питер Бигл написал для этого фильма сценарий.

В этой картине повествуется о единороге (леди Амальтея), которая, отказываясь верить в то, что более в мире нет ей подобных, отправляется в долгое странствие. Ее ждут мрачноватые приключения.

“Последний единорог”, созданный на киностудии Артура Рэнкина-младшего и Жюля Басса, оказался гораздо лучше большинства их работ. Создателям удалось превзойти самих себя, сотворить нечто более стоящее, чем их же экранизация “Хоббита” Дж. Р. Р. Толкина или “Полет дракона” по мотивам сериала Гордона Диксона “Рыцарь-дракон”.

Весомый вклад режиссера эротики

Следующий же виток развития фэнтезийной анимации свершил единолично Ральф Бакши. Он создал полнометражную картину “Огонь и лед”, в которой причудливо переплетаются сюжет “Конана” Роберта Говарда и идейное содержание “Властелина колец” Дж. Р. Р. Толкина.

Начав свою карьеру с эротических лент, Ральф Бакши довольно быстро понял, чего именно хочет добиться от жизни. Более того, он еще в семидесятых годах прошлого века выработал свою собственную технологию производства мультиков. Он одним из первых занялся наложением анимации на “живую” киносъемку.

И этот метод раз за разом оправдывал себя до тех пор, пока Ральф Бакши не загорелся снять “Властелина колец”, использовав множество своих нововведений. Он планировал создание трех мультфильмов. Но у него это не вышло. У него закончились деньги. И тогда он решил выпустить в свет то, что у него уже было готово — экранизация “Хранителей” и первые главы “Двух башен”.

Он надеялся как можно быстрее раздобыть денег, дабы снять как минимум еще один фильм. Но у него это не вышло. Его работу было доверено завершить уже упомянутому выше Артуру Рэнкину-младшему, который с ней плохо справился. Его картина “Возвращение государя” откровенно глупа.

Золотые восьмидесятые

Выпустив несколько уже упомянутых выше лент, Европа и СССР были вынуждены

Унесенные призраками: “Вы у меня еще попляшите!”

посторониться, ибо на первый план вышла Япония. Ее аниматоры создали в этот период немало роскошных НФ/фэнтези-фильмов, таких, как “Макрос: помнишь ли ты нашу любовь?”, “Небесный замок Лапута” и другие.

Но первым по-настоящему значимым японским научно-фантастическим мультфильмом стала работа Хаяо Миядзаки — “Навзикая из Долины Ветров”.

В этом фильме рассказывается об обществе, пережившем глобальную катастрофу. Потрясающая история на фоне невероятных пейзажей поражает воображение зрителей.

Кроме уже упомянутой “Навзикаи из Долины Ветров”, стоит упомянуть культовый фильм Отомо Кацухиро — “Акира”. Действие его разворачивается в ближайшем будущем, в 2019 году, спустя 31 год после Третьей мировой войны. Над незадачливым пареньком Тэцуо военные проводят эксперименты, пытаясь превратить его в мощное новейшее парапсихологическое оружие.

Но еще раньше, до того как появился “Акира”, свет увидел великолепный мультип-

Корпорация монстров: страшные, но ужасно добрые.

Кое-что о супергероях

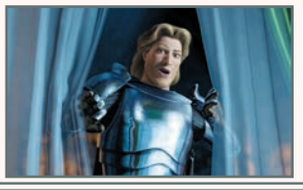
Единственное, что на протяжении всей своей статьи я практически обходил вниманием, это мультсериалы. Но многие справедливо считают, что TV-формат и полнометражные ленты нельзя сравнивать. Ибо полнометражные фильмы — лучше. И так, действительно, было долгое время.

Но вот неплохие, но слишком сильно похожие друг на друга экранизации комиксов “Бэтмен”, “Человек-паук”, “Халк” и прочие вынуждены были потесниться. Ибо на арену сначала вышли японские аниматоры, а вслед за ними французы и американцы. Так появились: “Конан” по Р. Говарду; иронически-мистический “Битлджус”, навеянный создателям мрачной прозой Эдгара По; “Горец” по мотивам одноименного цикла фильмов; “Невероятные приключения Уолласа и Громита”, “Триган” и “Ковбой Бибоп” и прочее.

Но, как бы там ни было, по-настоящему эпохальным событием в сериальной мультипликации стало создание “Симпсонов”. Они практически никакого отношения не имеют к НФ/фэнтези, если, конечно, не считать того факта, что именно благодаря ним появился культовый сериал “Футурама” Мэтта Гроенинга.

В “Футураме” 72 серии. И каждая из них пародия на все и вся, где главным героям является Фрай, человек из нашего времени, оказавшийся в далеком будущем.

К сожалению, этот великолепный сериал был закрыт. Но не стоит отчаиваться, ибо создатели надеются снять еще три полнометражных мультфильма! Кроме того, “Симпсоны” и “Футурама” сделали очень многое для анимационных TV-проектов. Они протоптали дорожку таким юмористическим сериалам, как “Гриффины”, “Южный парк”, отечественный “Дятлow’s” и другим.



Шрек-2: Знакомство с родителями.

ликационный фильм “Охотник на вампиров Ди” Тойу Ашида, поставленный по первой повести популярного в Японии цикла Кикути.

В “Охотнике на вампиров Ди” показан ужасный мир будущего, в котором появилось множество чудовищ. Оборотни, мертвецы, ведьмы и вампиры бродят по просторам этой вселенной! Ну, а выжившие люди (и не только) их нещадно истребляют.

Но эта лента, снятая в 1986 году, не смогла впечатлить Кикути. Ему она показался недостаточно прорисованной. Задумка, конечно, была хороша, а вот исполнение, как он считает до сих пор, подкачало.

А посему через четырнадцать лет, в 2000 году, было создано технически совершенное продолжение. Оно получило название “Охотник на вампиров Ди: Жажда крови”. Его делали японцы на американские деньги. Мировая же премьера этой ленты состоялась в Москве!

Всепобеждающий демонизм

Через несколько лет после выхода “Охотника на вампиров Ди” и “Акиры”, в 1993 году Иошиваки Каваджири был снят популярный “Манускрипт ниндзя”.

Главным героем этого фильма является воитель Джубэй, реально существовавшая историческая личность. Он жил и сражался с различными проявлениями зла еще тогда, когда мир был юн. Но не только о драках, крови, боли, хитрости и коварстве повествует эта лента. Отнюдь, в ней нашлось место еще и для потрясающей истории любви.

Этот фильм является лучшей историей о демонах. Он напомнен кровавыми драками, мрачными пейзажами и здоровым цинизмом. Так что до самой трагической развязки “Манускрипт ниндзя” держит зрителя в напряжении.

Кроме уже упомянутого “Манускрипта ниндзя”, в начале девяностых было создано немало хороших мультипликационных НФ/фэнтези-фильмов. Большой популярностью пользуется сериал “Евгалион нового поколения”, “Черный Джек”, космическая опера “Макрос Плюс”, являющаяся свободным продолжением “Макроса: помнишь ли ты нашу любовь?”. Но подлинный успех пришел только к фильму “Призрак в доспехах”, снятому в 1995 году Осии Мамори.

“Призрак в доспехах” — это киберпанк, история будущего, в котором компьютеры развились до того, что появилась возможность создавать высокотехнологичных киборгов. Главным героям предстоит не только найти хакера Кукловода, но и понять, что он собою представляет. Также им необходимо разобраться в том, может ли существовать искусственный интеллект.

“Призрак в доспехах” особой популярностью в самой Японии не пользовался, зато во всем мире он стал воистину культовым. В 1997 году он даже получил два главных приза Международного фестиваля анимации в США. Один за лучший полнометражный фильм года, а второй за лучшую режиссеру. Наверное, поэтому спустя несколько лет, в этом году, вышло его продолжение “Призрак в доспехах-2: Невинность”.

Аниме завоевывает мир!

После выхода “Призрака в доспехах” мировая общественность заинтересовалась японской анимацией. И вот тут-то вновь явил свой талант Хаяо Миядзаки. Его псевдоисторическая картина “Принцесса Мононоке”, причудливо сочетающая в себе философию Востока и Запада, показала, на что в действительности способна японская анимация!

Именно благодаря трудам Хаяо Миядзаки и Осии Мамори аниме наконец-то было не только признано во всем мире, но и сумело завоевать немало поклонников! Говорят, что, когда “Принцессу Мононоке” увидели братья Вачовски, создатели “Матрицы”, они буквально визжали от восторга.

Но, несмотря на шумный успех у критиков этого фильма, путь к сердцу рядового зрителя сумела найти все-таки другая работа того же Хаяо Миядзаки. И это “Унесенные призраками”, которые в первую очередь адресованы детям.

Это великолепный мультик про маленькую девочку, которая волею судьбы оказалась в страшном, загадочном и полным тайн мире божественных бань. И, чтобы выжить и спасти родителей, она должна работать, служить колдунье Юбабе, которая больше всего на свете любит звонкую монету и своего капризного сынка-великана.

Крутой мир грозных мультфильмов

Но не только аниме безраздельно царствовало в 80-90-х годах XX века. Отнюдь, ведь периодически делались попытки создания добротного фильма, в котором бы гармонично сочеталась анимация и игровое кино. Причем, надо отметить, мультипликаторы старались отказаться от привычного стиля Ральфа Бакши и создать что-нибудь иное. Вот так в 1989 году появился изумительный “Кто подставил кролика Роджера?” С. Спилберга и Р. Земекиса.

“Кто подставил кролика Роджера?” — это очень веселый фильм, действие которого разворачивается в своеобразном параллельном нашему миру, в котором сосуществуют мультипликационные персонажи и живые люди.

Чуть позже многие киностудии, в том числе *Warner Bros.,* захотели повторить его успех. Так в 1996 году Ральф Бакши снял “Крутой мир”. В его ленте человек из нашего мира попадает в параллельный, где становится стражем правопорядка.

В целом, “Кто подставил кролика Роджера?” и “Крутой мир” сделаны на порядок качественнее, чем множество подобных им лент. Ни “Осмос Джонс”, ни “Космический джем”, ни “Луни Тьюнз: снова в деле” не могут сравниться с ними.

Ну а XXI век, едва начавшись, подарил нам сразу несколько великолепных фильмов. И здесь необходимо назвать юмористический компьютерный мультфильм “Шрек” Э. Адамсона и В. Дженсен. Эта великолепная картина рассказывает о великане Шреке.

Он не очень-то мирно жил на болоте до тех пор, пока на его территорию не сослали по указу правителя всех волшебных существ королевства. И тогда великан отправляется в странствие...

“Шрек” — бесподобный компьютерный мультфильм, чьими предтечами обычно называют “Историю игрушек”, “Муравья Анца” и “Жизнь жуков”. Но, на мой взгляд, это неверно. Ибо ни один из выше перечисленных мультфильмов не является фэнтезийным. Логичней было бы упомянуть три анимационные экранизации романов известного писателя-пародиста Терри Пратчетта: “Водители”, “Музыка души” и “Вещие сестрички”.

Кроме того, нельзя забывать, что уже вышел на экраны “Шрек-2”, в которой высмеяна жизнь Голливуда. Киностудия заявила, что намерена снять еще две части.

Дети дождя: “Детей-то как делать будем?”

Восстание из пепла

В том же 2001 году вышел и еще один знаковый мультфильм — “Метрополис” Ринтаро. Это весьма нетипичная для аниме лента. Здесь сочетаются откровенно старомодные дизайны персонажей, потрясающий фон и компьютерная графика.

Сюжет же этой картины представляет собой безумный сплав из “Терминатора”, “Пиноккио” и сталинского режима. Это история богача, заказавшего безумному ученому, которого разыскивает частный детектив и его племянник, сделать робота, точную копию своей погибшей дочери.

Кроме “Метрополиса”, был создан ряд мультфильмов, в которых также сочеталась традиционная мультипликация и сложная компьютерная графика. Этот сплав подарил нам “Голубую подводную лодку №6”, “Сакуру: Войну Миров” и прочее. Кроме того, нельзя забывать и неплохую работу Дона Блата “Титан: после гибели Земли”.

Видя, что у людей вновь проснулся интерес к научной фантастике в мультипликации, *Walt Disney* тоже решила кое-что создать. Так появились такие провальные картины, как “Атлантида: потерянная империя” и “Планета сокровищ”. Казалось, знаменитая студия просто не в состоянии снять добротный НФ-фильм, — но тут в прокат вышел “Лило и Стич”.

В нем рассказывается о судьбе злобного инопланетянина, образца 626, попавшего на Землю. Он создан только ради того, чтобы уничтожать. Но со временем он, благодаря доброй девочке Лило, меняется.

В целом, у *Walt Disney* получилось снять временами забавный, а иногда и грустный мультфильм, который является настоящим шедевром. В дальнейшем студия занялась съемками многочисленных продолжений, которые, как и следовало ожидать, оказались гораздо хуже первой ленты.

Но не только *Walt Disney* пытается снимать НФ и фэнтези. Отнюдь, ведь в 2003 году появилось сразу две великолепных французских ленты. Во-первых, это “Дети дождя”, дикая смесь идей Ральфа Бакши, философии Хаяо Миядзаки и истинно французской романтичности.

В “Детях дождя” рассказывается о двух народах, гидросах и пиросах, которые издревле враждуют друг с другом. Но постепенно пиросам, детям Огня, суждено будет узнать страшную тайну. Им станет известна истинная цена солнечных камней, без которых они не могут пережить холода.

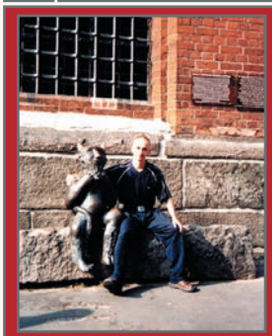
Вторым же является НФ мультфильм “Каена: пророчество” Криса Делапорта. Эта лента выгодно отличается от большинства компьютерных фильмов, таких, как “Элизиум”, “Небесные рейнджеры”, “Гениальный мальчик Джимми Нейтрон”, “Последняя фантазия: Духи” и сериал “Звездный десант”, поставленный по мотивам одноименного романа Роберта Хайнлайна.

Действие “Каены: пророчество” разворачивается в удивительном и чудесном мире Аксиса, гигантского дерева. Причем тут обитают представители нескольких разумных рас, одна из которых подчинила своей воле людей, выдавая себя за богов. Население небольшой деревушки — человеческого поселения — выполняет требования владык. Но бунтарка Каена не намерена и дальше терпеть такое существование! И именно ей суждено повести народ к процветанию!

■ ■ ■

Завершая обзор анимационных лент прошлого, хотелось бы надеяться, что среди тех мультфильмов, которые появятся в будущем, будет немало шедевров. И НФ/фэнтези не исчезнет из мультипликации и не превратится лишь в дополнение к художественным фильмам, как произошло с “Аниматрицей”. И, ожидая с нетерпением такие грядущие премьеры, как французский “Сквозь ленту Мебиуса”, японский “Движущийся замок Хоула” и российский “Князь Владимир”, я верю, что аниматорам есть еще что сказать в НФ/фэнтези в мультипликации.

Наш автор



Как говорит сам Сергей Неграш, его часто можно встретить на улочках Парижа, Стамбула или Рима. Сергей начал зарабатывать деньги с семи лет, и к 2004 году уже успел побывать и строителем, и грузчиком, и рабочим на фармацевтической фабрике, и воспитателем в детском саду, и переводчиком, и мелким предпринимателем.

Одной из первых его публикаций на территории бывшего СССР стало издание рассказа “Так что лучше тебе его не трогать...” в журнале “Порог” (2002 год). Первой же изданной повестью стал “Эликсир” в антологии “Секретные материалы: Игра с огнем”. На сегодняшний день у Сергея около 200 публикаций, в том числе фантастика, фэнтези, сатира, исторические и публицистические работы. В Сети его творчество доступно по адресу **www.negrash.narod.ru**.

Черную пыль ветер несет,
Бросая на снег и льды
Мертвую пыль холодных пустот
С бесплодной Алой Звезды.

Ольга Уразова

ДРАКОНЫ И ВСАДНИКИ

МИР ПЕРНА

Драконы. Драконы? Драконы! Во многих фантастических мирах об этих сказочных существах сложилось не самое лестное мнение. Они охраняют сокровища, питаются на завтрак лучшими девушками и рыцарями, угоняют в горы скот и сжигают деревни, села и целые города. Где-то они являются хранителями магии, а где-то — безжалостными и жестокими тиранами. Но в мире Перна драконы — основные помощники людей в нелегком и благородном деле: защите всего живого на планете от угрозы из космоса. И, в отличие от своих традиционных собратьев, частенько подобной угрозой являющихся, пернские драконы в этом преуспевают.

- **Возникновение:** *1968 год новой эры нашего мира*
- **Создатель:** *Энн Маккефри*
- **Происхождение:** *художественная литература*
- **Воплощения:** *графика, компьютерная игра*

Книги Энн Маккефри обычно выпускаются издательствами в разнообразных фэнтезийных сериях, хотя к чистому фэнтези их отнести нельзя. Из характерных для данного жанра образов на Перне присутствуют только драконы (да и те — продукт генной инженерии, а не огнедышащее детище матушки-природы). Что же касается благородных рыцарей с двуручными мечами, заколдованных красавиц, равно как и колдунов с магами всевозможного пошиба, то их у Маккефри вы не найдете. И, на мой взгляд, это большой плюс, потому как порядком надоедает читать похожие друг на друга описания заклинаний и табели о рангах очередного магического мира. Богов, по крайней мере, в традиционном их понимании, тоже не наблюдается: если обитатели планеты кому-то и поклоняются, то это сами драконы. Подтверждение тому — часто употребляемые выражения вроде “Во имя Первого Яйца”, “Клянусь Первым Яйцом” и т. п. Главный враг на Перне не имеет ничего общего с навязшими в зубах гоблиноидами или некромантами. Это так называемые Нити — грибковые споры, ливнем обрушивающиеся на планету раз в двести лет. Перед лицом этой угрозы перинитыобъединяются под началом драконов и их всадников. Впрочем, как и во всякой хорошей фантастике, “страшнее человека зверя нет” — и Перн не исключение.

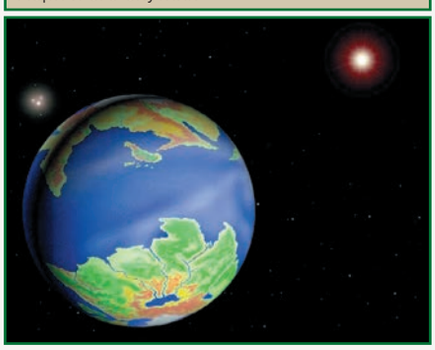
Астрография и планетология

Место действия Пернского цикла — система Ракбет, расположенная в созвездии Стрельца. В систему входит пять планет и еще одна, блуждающая, — захваченная узами тяготения звезды в последние тысячелетия. Перн — третья планета системы. Атмосфера Перна пригодна для дыхания, здесь достаточно воды, а сила тяжести подобна земной и позволяет передвигаться без дополнительной помощи. Несколько столетий назад человечество колонизировало Перн с далеко идущими вперед планами, однако связь с Центром была утеряна, и поселенцы оказались предоставлены сами себе.

При разведке и на начальном этапе колонизации люди не обратили особого внимания на блуждающую планету, двигающуюся вокруг звезды по вытянутой и неустойчивой траектории. Как обычно это бывает, пренебрежение стало роковым. Путь Алой Звезды (как позже окрестили ее колонисты) раз в двести лет пролегал совсем рядом с Перном. Такие периоды сближения впоследствии получили название Прохождений — за этим нейтральным словом скрывался настоящий Армагеддон планетарного масштаба.

Алая Звезда оказалась населена особой формой жизни — микроорганизмами-нитями. Эти грибковые споры (по определению самого автора) при Прохождениях способны достигать атмосферы и поверхности Перна. Это ливень, уничтожающий на своем пути все живое: в лучшем случае, попав на кожу человека, нити оставляют на ней шрамы, будто выжженные каленым железом. Впрочем, человечество и не в таких переделках выживало, особенно когда обратного пути нет. Первые поселенцы нашли способ бороться с этой заразой — с помощью огня. А после встречи с файрами, маленькими существами, похожими на небольших летучих рептилий, колонисты создали драконов. Драконы могли сжигать нити прямо в воздухе, не давая им упасть на землю.

Перн и его спутник



А они еще и огнем пылкают! (Майкл Уэлан, обложка к книге “Странствия дракона”).

В географическом отношении Перн состоит из двух материков — Северного и Южного. Колонизация планеты началась с последнего: его теплый климат и плодородные поч-

Энн Маккефри родилась первого апреля 1926 года в Кэмбридже, штат Массачусетс. В 1947 получила степень бакалавра с отличием по специальности “славянские языки и литература”. С 1954 — профессиональный писатель.

Среди ранних произведений Маккефри выделяется роман-дебют “Восстановленная” (“Restoree”) (1967), героиня которого возвращается к жизни после анабиоза, а также цикл повестей о женщине-киборге, чей мозг управляет звездолетом, объединенный в сборник “Поющий корабль” (The Ship Who Sang, 1969). Первым произведением Пернского цикла стал рассказ “Поиск”, а весь сериал создавался на протяжении трех десятилетий.

Восход Алой звезды. Крыло к Бою!!! (Майкл Уэлан, обложка к книге “Морита — Повелительница драконов”).

вы привлекли первопоселенцев. Но после извержения вулкана колонисты были вынуждены переехать на север, полностью утратив сообщение с югом планеты. И хотя погодные условия здесь были намного хуже, чем благодатное солнышко Южного континента, горные массивы служили надежным убежищем людям во время Прохождения.

Время шло, и люди осваивали все большие территории. К моменту, с которого начинается первый написанный роман цикла “Полет дракона”, на Перне существовало полтора десятка самостоятельных областей с центрами в так называемых Великих холдах. Наиболее известны Форт Холд, древнейший на планете, Холд Руат, единственный производитель племенных скакунов, и Холд Бенден, один из старейших холдов, который славится своими виноградниками и вином. Помимо Великих, существуют и просто холды — мелкие поселения, рассеянные по каждой из территорий.

Образ жизни

В социальном отношении мир Перна, надо признать, довольно-таки близок к фэнтези, а точнее — к историческому средневековью. Основное занятие колонистов — сельское хозяйство, причем в прибрежных холдах значительную роль играет рыбная ловля. Ремесленники объединены в профессиональные цеха: кузнецов, ткачей, скотоводов, моряков, горняков и многие другие. Наука интересует жителей Перна только с прикладной точки зрения, и занимаются ею в соответствующих цехах. Например, в кузнечном — оптикой, механикой и электричеством. За доставку сообщений отвечает Цех скороходов. Эти люди в любое время года пешком доставляют почту из одного района материка в другой. Деятельности этих отважных людей посвящена повесть “Скороходы Перна”. Есть и Цех целителей, мастера которого занимаются исключительно врачебной практикой.

Орлята учатся летать (Майкл Уэлан, обложка к книге “Полет драконов”).

Несколько особняком стоит Цех арфистов. Изначально он объединял бардов, занимавшихся написанием и исполнением песен, однако в дальнейшем его функции значительно расширились. Арфисты обучают детей в холдах, хранят древние знания и книги. Они регистрируют рождения, браки и смерти, выступают посредниками в спорах. Арфисты отвечают за систему связи, разрабатывая и расшифровывая звуковые коды, используемые при передаче сообщений с помощью барабанов. Они исследуют новые земли и составляют их карты. Глава цеха через своих подопечных получает всю информацию о событиях, происходящих в холдах. Он анализирует ее и просчитывает последствия тех или иных действий, а потом принимает решения, наиболее соответствующие благу жителей планеты. Из-за своего положения арфисты пользуются рядом привилегий, в том числе неприкосновенностью. Они контролируют работу правителей отдельных холдов, обеспечивая на Перне мир, порядок и спокойствие.

Еще одна привилегированная и обособленная социальная группа — всадники. Вместе со своими драконами они живут отдельно от остального населения планеты, в кратерах потухших вулканов. Выбор такого местообитания объясняется обилием пещер, подходящих для нужд как драконов, так и людей. Вулканные поселения всадников называются вейрами. Вейры не поддерживают никакого хозяйства, их потребности полностью обеспечиваются десятиной, отчисляемой холдами. В периоды Прохождений всадники и драконы обороняют Перн от нашествия нитей, а между ними — занимаются увеличением драконьей популяции и готовятся к новому Прохождению.

Драконы и всадники

К счастью для людей, мир Перна таил в себе не только смертельную угрозу, но и избавление от нее. Спустя некоторое время после начала колонизации первые перинитты столкнулись с местной разумной расой — маленькими летающими созданиями, файрами. Малыши обладали заметными телепатическими способностями и быстро научились чувствовать настроение людей, улавливать образы, обрывки мыслей и желаний, радоваться и скорбеть вместе со своими старшими товарищами. Связь, конечно же, была двусторонней.

Перед лицом угрозы нитей ученые разработали план защиты, состоящий из двух этапов. Первым шагом стало заселение Южного материка особым видом личинок, уничтожающих Нити на земле. Тем самым они защищали растения от “паразитов из космоса”. Впрочем, для расселения личинок по всему континенту требовалось время, и в действие ввели второй этап плана.

В серию Энн Маккефри “Драконы Перна” входит 16 романов и повесть. Официально утвержденный писательницей порядок чтения таков:

“Полет дракона”;
“Странствия дракона”;
“Песнь Перна”;
“Певица Перна”;
“Барабаны Перна”;
“Белый дракон”;
“Морита — Повелительница драконов”;
“История Нерилки”;
“Заря драконов”;
“Хроники Перна: первое падение”;
“Глаз дракона”;
“Отщепенцы Перна”;
“Мастер Арфист”;
“Скороходы Перна”
“Все вейры Перна”;
“Дельфины Перна”;
“Небеса Перна”.

Кроме этого, рассказы о Перне входят в сборник Маккефри “Get off the Unicorn” и “Girl Who Heard Dragons”.

Две королевы.

Он заключался в выведении нового вида существ, похожих на благородных драконов из сказок. Исходным материалом послужили ДНК файров. Первые драконы получились “не очень” большими — около 25 метров в длину. Но за время колонизации планеты “малыши” подросли и стали доходить до пятидесяти метров. Проблемы с пропитанием возникают относительно нечасто — раз в четыре дня — но это проблемы в прямом смысле слова, ибо всякий раз дракончик съедает около полутора тонн мяса. Впрочем, нельзя сказать, что эти полторы тонны уходят втуне: помимо своей незаменимости при Прохождениях, драконы прекрасно справляются с перевозкой грузов (они могут поднять вес 4—5 человек), обладают отличным зрением и умеют плеваться огнем. Правда, для огненного дыхания драконам необходим специальный камень, содержащий фосфин.

В дополнение к этим “классическим” драконьим умениям, летающие рептилии Перна

Знакомство с файрами (Майкл Уэлан, обложка к книге “Заря драконов”).

обладают тремя “теле-”: телепатией, телепортом и телекинезом. Эти способности, в зачаточном виде существовавшие у файров, были впоследствии развиты человеческими генетиками. Драконы, в отличие от своих родоначальников, могут не только передавать людям картинки и эмоции, но и полноценно разговаривать с ними — на телепатическом уровне, разумеется. Правда, для этого и человек должен обладать экстрасенсорным восприятием.

Благодаря телепорту драконы могут практически моментально (секунд за пять) перемещаться из одной точки пространства в другую. Всадники называют этот процесс перемещением через Промежуток. Промежуток — некая параллельная реальность, доступная только драконам, где царят вечный холод и тьма. При перемещении через Промежуток необходимо точно знать, в какую точку физической реальности ты собираешься попасть, иначе в параллельном пространстве можно застрять надолго. А это грозит потерей ориентации и чувства времени, а в конце концов — сумасшествием и даже гибелью. В романе “Странствия Дракона” юная Лесса — госпожа вейра Бенден — открывает новую грань дара телепорта — способность перемещаться также и во времени.

Долгое время драконы не подозревали о том, что обладают и телекинезом. В последнем романе серии — “Небеса Перна” — они

Альбинос Рут и Джексон (Майкл Уэлан, обложка к книге “Белый дракон”).

осваивают и это умение. Оно заключается в способности перемещать предметы, людей и животных с помощью одной только силы воли.

Как другие животных, драконы делятся на самок и самцов. Они отличаются друг от друга цветом и возможностями. Самки — золотые и зеленые драконы. Золотые — единственные, кто может откладывать яйца и производить потомство, поэтому они становятся королевами. Зеленые, напротив, бесплодны. Самцы бывают бронзовыми, коричневыми и голубыми. Самые крупные из них — бронзовые, только они могут подняться в брачный полет с королевой.

Всадники и драконы связаны сильнейшей телепатической связью. Она устанавливается при рождении маленького дракончика и длится на протяжении всей жизни, а живут драконы около пятидесяти лет. При появлении новой кладки для пополнения

Майкл Уэлан, обложка к книге “Все вейры Перна”.

своих рядов всадники отправляются в Поиск. Они отбирают мальчиков и девочек 12—18 лет от роду с ярко выраженными способностями к телепатии (это уже определяют драконы). Затем во время рождения нововылупившиеся дракончики выбирают из толпы ребятишек спутника жизни, называя при этом свое имя. Самцы выбирают мальчиков и юношей, самки — девочек и девушек. Всадники настолько тесно связаны с драконами, что, если случается несчастье и всадник погибает, дракон уходит в Промежуток и остается там навечно.

Единственная компьютерная игра, сделанная по мотивам “Хроник Перна”, — приключение-квест **Dragonriders — Chronicles of Pern**, выпущенное компанией ***Ubisoft Entertainment*** в 2001 году. Хронологически она относится к седьмому Прохождению Алой Звезды — времени, не охваченному книгами Маккефри. Главные герои игры — бронзовый дракон Зент и его всадник Д’кор. Им предстоит встретиться с двумя сотнями других перинитов, решить непростые головоломки и выполнить множество заданий. А также стать незаслуженно обвиненными в предательстве и раскрыть настоящих изменников. **Dragonriders** — замечательное погружение в мир Перна с потрясающе красивым финальным видеороликом, мимо которого не может пройти ни один ценитель романов Маккефри.

■■■

Книги Маккефри — это не только интересный и детализированный мир, но и захватывающие сюжеты. В них рассказывается о сильных и смелых людях, которые с открытыми глазами встречают все превратности судьбы, и выходят из, казалось бы, безвыходных ситуаций с поднятой головой. Романы затягивают: читая их, поневоле проникаешься переживаниями главных героев, а когда очередная книга проглочена на едином дыхании, рука поневоле тянется к продолжению.

Майкл Уэлан, обложка к книге “Девочка, которая слышала драконов”.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Помимо обоснованной критики, заслуженных похвал и конструктивных предложений, в редакцию “Мира фантастики” часто приходят письма с обычными человеческими вопросами. Наши читатели хотят знать, сколько плавников у Брандашмыга, кто придумал нуль-транспортировку и чем отличаются эльфы от альвов. Ответы на такие вопросы теперь будут собираться в нашем информатории. Доступ к информаторию открыт любому читателю “Мира фантастики”: чтобы подать запрос, достаточно прислать нам письмо по обычной или электронной почте. Ну а мы подключим к делу все доступные нам ресурсы и постараемся ответить наиболее полно и четко.

ЗАПРОС

Когда появятся официальные постер и ролик к Третьему эпизоду “Звездных войн”?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Николай Телеснин

ОТВЕТ

Согласно информации, полученной нами в Российском фанклубе “Звездных войн”, первый тизер-постер и первый тизер-ролик ожидаются поклонниками саги Джорджа Лукаса в ноябре этого года. Не исключено, что в ролике будут использованы три “лозунга” фильма: по крайней мере, таковые появлялись в рекламной кампании Первого и Второго эпизодов. Впрочем, о том, что это будут за лозунги, равно как и о содержании ролика, пока ничего не известно. Полноценный ролик — “трейлер” — появится не раньше марта будущего года. Надо сказать, что уже сейчас любители “Звездных войн”, вдохновленные объявлением названия Третьего эпизода, вовсю делают фанатские ролики, один из которых вы найдете на нашем компакт-диске. Напоминаем, что всемирная премьера “Мести ситов” назначена на 19 мая 2005 года.

ЗАПРОС

После статьи о темных эльфах (июль 2004) мне захотелось прочитать книги Р. Сальваторе о Дриззте. Но не знаю, с какой начать и в каком порядке читать дальше. Перечислите, пожалуйста, все книги в хронологическом порядке. Также слышал, что у Сальваторе есть серия про демонов. Не могли бы вы рассказать, что это за цикл и какие книги в него входят?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Антон Кириллов

ОТВЕТ

Сюжетно первой является трилогия “Темный эльф”, в которую входят романы “Отступник”, “Изгнанник” и “Воин”. На русском языке они были изданы одним толстым томом, также сейчас выходят в карманном формате. Вторая трилогия — “Долина ледяного ветра” — была написана раньше первой, но в сюжетном отношении продолжает ее. Сюда входят романы “Магический кристалл”, “Серебряные стрелы” и “Проклятие рубина”. Следующим идет цикл “Наследие дроу”, состоящий сразу из четырех книг: “Темное наследие”, “Беззвездная ночь”, “Нашествие Тьмы” и “Путь к рассвету”. Из следующей тетралогии, “Дороги тьмы”, на русском языке вышли пока только две книги: “Незримый клинок” и “Хребет мира”. Также сюда входят романы “Servant of the Shard” и “Sea of Swords”. Наконец, последняя из написанных Сальваторе трилогий — “Hunter’s Blades”, состоящая из книг “The Thousand Orcs”, “The Lone Drow” и “The Two Swords”. На русском языке сериал о Дриззте издается издательским центром “Максима” в серии “Забытые королевства”.

Что касается цикла “Войны демонов”, то в него входят изданные на русском языке книги “Демон пробуждается”, “Дух демона”, “Демон-апостол” и “Проклятие демона”, а также ожидающие перевода романы “Ascendance”, “Transcendence” и “Immortalis”. Действие этого сериала происходит в мире Короны, попавшем под угрозу порабощения силами могущественного демона. Цикл публикуется в серии “Меч и Магия” издательством “Эксмо”.

ЗАПРОС

Недавно я сходила на фильм “Гарри Поттер и узник Азкабана”, и он произвел на меня такое впечатление, что захотелось больше узнать о том, где он снимался. Особенно меня интересует замок, послуживший декорациями для Хогвартса. Существует ли он в действительности, и если да, то где находится и какова его история?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Валерия Ильиных

ОТВЕТ

Магическая школа Хогвартс снималась как минимум в шести локациях — и, разумеется, значительно дорабатывалась на студии спецэффектов. Замок Алнуик в Нортумберленде (известный с 1096 года) довольно часто мелькает в исторических фильмах, а создатели “Гарри Поттера” использовали его для ряда сцен на открытом воздухе. Оксфордский университет “пожертвовал” для фильма сразу два своих здания: в Bodleian Library и Christ Church снимались интерьеры Хогвартса. Кроме того, коридоры школы волшебства снимались в соборе Глочестера, а другой собор, находящийся в городе Дурхем, послужил фильмоделам как снаружи, так и изнутри. Последний, кстати, может похвастаться более чем 900-летней историей. Наконец, Лакокское аббатство, основанное в 1232 году, также неоднократно попало в прицел операторских камер. Интересно, что многие из перечисленных зданий действительно принадлежат колледжам и университетам, а местные студенты носят форму, весьма похожую на ту, что в Хогвартсе.

Хранитель информатория — Петр Тюленев

Михаил Попов

СЛУГИ ВЕЧНОГО ЗЛА

Демоны: от ракшасов и хииси до суккубов и екай

Раньше их изображали в виде маленькой фигурки, вылетающей изо рта умирающего человека. В средневековых книгах Ars Moriendi (Искусство Смерти) говорилось, что они сражаются с ангелами за обладание человеческой душой. Один из них сидел на плече у Иуды Искариота, нашептывая ему ересь. Он же задувал свечу, которую держала в руках святая Женевьева — покровительница Парижа. Епископ Геминиан изгнал его из дочери римского императора. На страшном суде эти существа пытаются перетянуть чашу весов святого Михаила в сторону ада. После распятия Христа они уносят душу нераскаявшегося разбойника — точно так же, как в свое время утащили душу Эвридики в царство Аида. Они подняли бурю, обрушившую крышу дома на детей многострадального Иова. Они помогли Симону-волхву взлететь в воздух во время магического состязания с апостолом Петром, проводимым по велению императора Нерона. Они же погрузились в лодку и отправились в Венецию, чтобы разрушить ее — но были побеждены апостолом Марком, встретившим их посреди моря в разгар страшной бури.

Наибольшая хитрость дьявола заключается в том, что он убедил мир в своей нереальности.

“Болтун” Кинт (К. Спейси), х/ф “Обычные подозреваемые”

Демон (от греч. δαιμων, daimon — божественная власть, духи, рок/судьба, божество) — одно из самых популярных мифологических существ, биография которого, к сожалению, обычно воспринимается нами во взаимосвязи с одной лишь христианской догматикой. Между тем, слово “демон” в его различных значениях имеет крайне запутанную историю, уходящую корнями в философию и религию наиболее древних цивилизаций планеты.

ЕХАЛ ГРЕКА ЧЕРЕЗ РЕКУ...

Греческое значение слова “демон” было, пожалуй, одним из самых позитивных среди всех прочих (более поздних) трактовок. Сократ утверждал, что у него есть свой демон, который никогда не говорит того, что нужно делать, но всегда отвращает от того, что делать не следует. Драматург Менандр считал, что “каждому человеку соприсутствует тотчас же после рождения демон в качестве доброго мистагога (водителя) его жизни”. По верованиям древних греков, у различных людей имеются различные демоны, то вселяющиеся, то покидающие их тела, причем у одного человека может быть даже несколько демонов-хранителей.

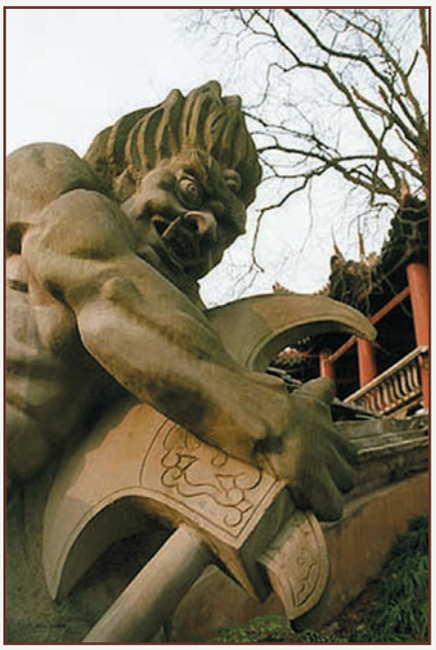
Фомори — потомок Хаоса и Старухи Ночи, кельтский демон подводного мира.

Иными словами, древнегреческие демоны представляли из себя неопределенную и неоформленную божественную силу (чаще всего благодетельную, реже — злую), определяющую жизненный путь человека. С демонами было невозможно вступать в разговор, у них не было своих имен, однако были обобщенные названия — демон рождения, демон войны и т.п. Добрых демонов называли “эудемоны” (eudaemons), а злых — “какодемоны” (cacodaemons) — последние наиболее известны в наше время благодаря компьютерной игре **Doom I-II**.

Создали прежде всего поколенье людей золотое
Вечноживущие боги, владельцы жилищ олимпийских,
...
После того, как земля поколение это покрыла,
В благостных демонов все превратились они наземельных
Волей великого Зевса: людей на земле охраняют,
Зорко на правые наши дела и неправые смотрят.
Тьмою туманной одевшись, обходят всю землю, давая
Людям богатство. Такая им царская почесть досталась.

Гесиод, “Теогония”

В римской мифологии демонам соответствуют гении (genius) — личные духи-хранители и покровители домашнего очага (первоначально гений был божеством мужской силы). Предполагалось, что гений появляется в виде змеи (это пресмыкающееся было изображено на домашних алтарях Помпеи как символ родоначальника семейства). Также считалось, что своих собственных гениев могут иметь определенные места, постройки и целые города.



Китайская статуэтка демона Иньванга — короля Ада.

РАЗВИТИЕ ХРИСТИАНСКОЙ ДЕМОНОЛОГИИ

В наши дни наибольшую известность имеет образ демона, сложившийся в христианской мифологии. Основное внимание мы уделим именно ему — ведь тексты Священного Писания интересны прежде всего своей синтетичностью. Они развивались на основе греко-римской культурной традиции, одновременно впитывая в себя богатую эзотерику Востока. Богословы традиционно низводили всех языческих

Демон Белиал в сопровождении четырех низших демонов предстает перед царем Соломоном — первым и наиболее известным заклинателем демонов (гравюра из трактата “Das Buch Belial” Якобуса де Терамо, 1473).

Демоны топят монаха в реке Тибр (миниатюра из итальянского манускрипта “Моральная Библия”, 13 в.).

богов до уровня демонов, называя их воплощением сил зла и слугами Сатаны. Разгромленный пантеон конкурирующих религий стал фундаментом для создания целой армии демонов христианства (например, сидонская богиня любви, плодородия и войны Астарта постепенно превратилась в злого демона Астарота).

Некоторые предпосылки такого представления о демонах появились еще в иудаизме. Согласно Каббале (еврейск. “предание” — мистическое учение, зародившееся под влиянием персидской магии, египетской и греческой теософии), власть тьмы исходит из левого ствола Древа Жизни и особенно из Гебура — сферы божественного гнева. В раввинистических трактатах утверждается, что злые духи были созданы “между солнцами”, т.е. между закатом и рассветом накануне первой субботы, — когда Яхве сотворил их души, уже занималась заря субботы, и он не успел наделить их телами. По другой версии, демоны родились из ночных кошмаров. Некоторые источники считают, что демоны заполняют пространство между Землей и Луной.

Талмудисты наделяют бесов шестью качествами: “Тремя они подобны людям, а тремя — ангелам. Как люди, они едят и пьют, размножаются и умирают. Как ангелы, они имеют крылья, знают будущее и ходят из одного конца мира до другого”.

Книга Абот де рабби Натана, XXXVII

Согласно иудейским поверьям, существуют демоны, которые, подобно ангелам, действуют в ночные часы. Некоторые злые духи являются причиной болезней. Многие демоны имеют свою печать. Она может быть использована человеком, взывающим к темным силам.

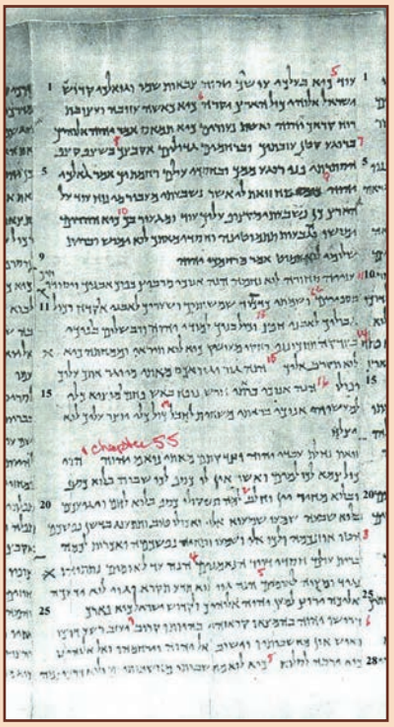
Христианство и иудаизм иногда объясняют происхождение демонов естественным причинами. Древние евреи считали, что множество злых духов было рождено от соитий Адама с женскими духами (или Евы с мужскими духами) в течение тех ста тридцати лет, на которые Адам и Ева были разлучены после грехопадения. Многочисленных демонов родила от Адама и его первая жена — Лилит, впоследствии сама превратившаяся в демона (либо являвшаяся им изначально).

Апокрифическая Книга Еноха излагает историю сожительства “сыновей Божиих” (ангелов) с “дочерьми человеческими”. Ангелы, променявшие из похоти небесное Царство на земную юдоль, были прокляты Богом и стали демонами. Эту теорию в средние века разделяли многие церковные авторитеты (например, Фома Аквинский). В той же Книге Еноха говорится, что от браков падших ангелов с земными женщинами произошло племя чудовищных исполинов. Когда Бог уничтожил гигантов, из их тел изошли злые духи (вероятно, демоны).

Однако наибольшую популярность получила теория, согласно которой демоны

КНИГА ИСАЙИ

В средние века существовала точка зрения, что демоны изначально были сотворены Богом для совершения зла. Защитники этой идеи опирались на цитату из Книги Исайи, где устами Бога сказано: “Я творю губителя для истребления” (54, 16).



Фотокопия Большого свитка Книги Исайи (54я глава) из кумранских рукописей, найденных в 1947 году в пещерах на западном побережье Мертвого моря в районе Вади-Кумран. Кумранские рукописи являются одним из древнейших достоверных источников доканонического Ветхого Завета и датируются 2 в. д.н.э — 68 г. н.э.

1. Демон заставляет женщину шептаться во время мессы (гравюра из трактата “Ritter vom Turn” Джеффри де Латур Ландри, 1493).
2. Демон тщеславия и кокетка (гравюра из трактата “Ritter vom Turn” Джеффри де Латур Ландри, 1493).
3. Демон уносит ребенка, проданного дьяволу его родителями (гравюра из трактата “Ritter vom Turn” Джеффри де Латур Ландри, 1493).

Демон-хранитель Ракаса с острова Бали.

являются падшими ангелами, вовлеченными Сатаной в битву с Всевышним. Общеизвестная история о мятеже Люцифера превратилась в официальное церковное обоснование происхождения демонов. Для этого имелся целый ряд причин, которые зачастую не имели ничего общего с объективной трактовкой священных текстов. Средневековые схоласты не могли допустить даже и мысли о том, что Сатана и его слуги являются формально равными Богу по признакам своего происхождения (не сотворены Создателем, но возникли вместе с ним или даже до него).

Четвертый Латеранский собор (1215) утвердил положение, согласно которому "дьявол и другие демоны от Бога созданы благими, но сами по своей вине сделались дурными". Согласно решению Трентского собора (1546) дьявол был признан ангелом, сотворенным Богом. Этот же собор осудил тех, кто "говорит, будто он поднялся из тьмы (dicit eum ex tenebris emersisse) и не имеет себе творца, но сам есть начало и субстанция зла", а также тех, кто "верит в сотворение дьяволом мира, человеческого тела и в то, что зарождение плода во чреве матери — дело демонов".

Облик средневековых демонов имеет очень заметное игровое начало: эти твари не только страшны, но и веселы. В народной фантазии, любившей приближать к себе сверхъестественное, демонические силы предстают как плутоватые существа, не лишенные человеческих слабостей. В желании осмеять злого духа его нередко рисуют проказником — наивным и сравнительно безвредным.

С течением времени силы зла постепенно лишались независимости своего существования и переселялись в сферу человеческой духовности (любопытно, что в 17-19 в.в. демонами нередко назывались так называемые "духи планет" солнечной системы, насылающие болезни на людей).

Сегодня христианский демон воспринимаются скорее как нечто умозрительное — абстрактное понятие, ничем не напоминающее о своем средневековом прототипе: мохнатом, рогатом, хвостатом существе с копытами, козлиной бородой, запахом серы, дурными повадками и кознями на уме.

ДЕМОНЫ: ВНЕШНОСТЬ И СВОЙСТВА

Сущность демонов, их свойства и характер — все это занимало умы святых отцов ничуть не меньше, чем классические вопросы религиозных диспутов наврode "сколько ангелов могут танцевать на кончике иглы?".

Истинная внешность демонов считалась крайне уродливой. Исключения составляли те случаи, когда церковная проповедь аскетизма и смирения доводилась до абсурда путем присвоения демонического статуса любой разновидности физической красоты, которая объявлялась проявлением порока, искушения и греха (в качестве примера можно привести инкубов и суккубов, о которых будет сказано ниже).

Я увидал, как некий дьявол черный
Вверх по крутой тропе бежит от нас.
О, что за облик он имел злотворный!
И до чего казался мне жесток,
Раскинув крылья и в ступнях проворный...
Данте, "Божественная комедия". "Ад"

Облик демона создавался богословами по принципу териоморфии (греч. therion — зверь). За основу брался целый комплекс определенных внешних свойств, присущих "нечистым" животным (первоначально — змее, позже — козлу) и некоторым языческим божествам. Концепция христианского демона была во многом определена так называемыми отцами-пустынниками, отшельниками египетских пустынь в IV-III вв. до н.э., бравшими за основу пантеон разгромленных религий. Так, богиня Венера превратилась в средневековой немецкой легенде в "госпожу Венеру" — дьяволицу, совращающую рыцаря Тангейзера соблазнами чувственной, плотской любви. Диана (Артемида), по средневековым суевериям, предводительствует "стригами" (колдуньями), совершающими ночной полет вместе с демонами на шабаш ведьм. В бесы также попали Церера, Пан, Вакх, Приап, фавны, сатиры, сильваны, дриады, наяды и ореады.

Облик Дьявола (а соответственно — и демонов в целом) был узаконен Толедским собором в 447 г. н.э., и последующие авторы внесли в него мало новшеств. Согласно большинству мифов, демоны отличаются избыточной похотливостью и охотно вступают в половые отношения с

Морской Пан, он же морской сатир, морской дьявол или ихтиоцентавр. Гравюра, срисованная со скелетов и мумий чудовищ ("Medici Tigurini Historiae Animalium Liber IV" Конрада Геснера, 1604).

Демоны уносят обреченные души грешников к месту их наказания. Манускрипт из Милана, 14 в.

Врубель, "Демон сидящий" — символ огромной силы человеческого духа и его борьбы с самим собой, "дух сострадательный, но не злобный".

Рама и его брат Лакшмана сражаются с демоном ракшасом.

Демоны летят на Саббат (гравюра из книги Ульриха Молитора "Von den Unholden und Hexen", 1489).

людьми (для последних это, как правило, имеет самые дурные последствия).

Европейская средневековая демонология утверждала, что демон, принимающий вид мужчины и вступающий в связь с женщиной, называется "инкубом" (лат. incubus, от incubo — "лежать сверху"), а демон, принявший облик женщины и соблазняющий мужчину, именуется "суккубом" (succubus — соотв., "лежащим снизу"). У древних римлян "инкубом" назывался демон ночных кошмаров.

Инкубы (и, вероятно, суккубы тоже) видимы только для тех, с кем они вступают в связь, а для окружающих невидимы. Лишь иногда в конце любовного соития в воздух от жертвы (предполагалось, что чаще всего эти демоны вступают в связь с ведьмами или монахинями) поднимается явственно заметный людям столб черного пара высотой в человеческий рост. В других случаях инкуб становится виден мужу женщины, к которой он ходит, в облике некоего постороннего мужчины.

Демонам также довольно часто бывает присущ половой травестизм, который имеет определенные архаические параллели. Здесь можно вспомнить гетеросексуальные свойства некоторых божеств из средиземноморских религиозных традиций. В Карии (Малая Азия) почитали Зевса с шестью грудями, образующими треугольник. При совершении торжеств в честь италийского Геркулеса Победителя статуя последнего одевалась в женское платье. На Кипре существовал культ бородатой Афродиты, а в Италии почитали лысую Венеру.

Демоны часто издают гнусный смех (отсюда пошло выражение "адский хохот"). В основу смеха всегда положено нечто чужеродное — путаница, нарушение, конфликт, крайность, противоположность чему-то. Считается, что Христос никогда не смеялся. Все действия демонов в конечном счете строятся на высмеивании (вспомним язвительного Мефистофеля в трагедии Гете "Фауст").

Интересной темой обсуждения был вопрос о продолжительности жизни демонов. Древнегреческий поэт Гесиод высчитал среднюю длину жизни Феникса — мифической птицы неописуемой красоты, которая сама сложила свой погребальный костер, а затем возродилась из пепла. По мнению Гесиода, это существо живет в десять раз дольше, чем человек, а демоны — в десять раз дольше, чем Феникс. Таким образом, средняя жизнь демона равняется 6 800 годам.

Позднее знаменитый греческий писатель и биограф Плутарх немного поправил это утверждение, учитывая, что демоны,

Демоны семи смертных грехов (Ганс Балдунг Грин, рисунок из книги "Buch Granatapfel", 1511).

как и люди, с которыми их сравнивают, подвержены недугам и болезням. Он увеличил продолжительность жизни демонов до 9 720 лет.

Однако, как уже упоминалось выше, большинство христианских теологов считает, что демоны — падшие ангелы. Следовательно, они бессмертны (вернее говоря, будут существовать до конца света и окончательного низвержения Люцифера в огненное озеро), как и обычные ангелы.

ТИПОЛОГИЯ ДЕМОНОВ

Демоны, как и всякие другие обитатели средневековых бестиариев, не раз подвергались самой разнообразной классификации. Несмотря на то, что ад всегда представлялся царством хаоса и беспорядка, людей всегда тянуло придать ему стройную иерархическую систему.

Интересно, что объектом исследований становились лишь демоны актуальные — то есть те, которые были способны появляться в мире людей, а не те, которые относились к дано минувшему прошлому. В качестве примера "погибших демонов" можно привести монгольское поверье о том, что некогда весь Ордос (пустынное плато на северо-западе большой излучины р. Хуанхэ, в Китае) был заполнен демонами шолмо, которые впоследствии были уничтожены богатырем Гесером — тем самым героем тибетского эпоса, послужившим прототипом для образа руководителя Ночного дозора в цикле книг С. Лукьяненко.

В своем "Трактате об исповеди вершителей зла и ведьм" ("Tractatus de Confessionibus Maleficorum et Sagarum"), написанном в 1589 году, Петер Бинсфельд — знаменитый немецкий демонолог 16-го столетия — подразделял демонов в соответствии с теми смертными грехами, к которым они обычно склоняют людей (следует отметить, что Люцифер и Сатана представлялись как два совершенно разных демона).

Люцифер — высокомерие (гордость)
Маммон — скупость
Асмодей — сладострастие (распутство)
Сатана — гнев
Вельзевул — чревоугодие (пьянство)
Левиафан — зависть
Бельфегор — праздность (лень)

В книге "Magus or Celestial Intelligencer", опубликованной в Лондоне в 1801 г., оккультист Френсис Баррет немного изменил список вышеперечисленных демонов. Маммона стал князем искусителей и соблазнителей, Асмодей — мстителей за причиненное зло, Сатана — обмана (обслуживающим ведьм и заклинателей) и Вельзевул — ложных богов. Кроме того, Пифон был представлен как князь духов лжи, Ве-

Орды демонов охотятся на души грешников (гравюра из книги Питера Вагнера "Warning vor der falschen lieb dieser werlft", 1495).

АРМИЯ ТЬМЫ

Темная Армия в изображении Криса Ахиллеоса.

Классификаторы демонического мира давали самые различные сведения о численности армии тьмы.

Так, например, Талмуд сообщает, что у одной старшей демонихи была свита, в которой находилось 180 тысяч младших по рангу демонов.

Максим Тирский во 2-м веке называет весьма скромную цифру в 30 000 демонов.

Альфонс де Спина в 1459 году, ссылаясь на то, что от Бога отпала ровно треть небесного воинства, назвал число демонов — 133 306 608.

Иоган Виер в своей "Псевдомонархии демонов" утверждал, что в аду живут 7 405 926 демонов, управляемых 72 князьями. Демоны формируют 1111 отрядов по 6666 тварей в каждом.

Однако самыми щедрыми на демонов оказались лютеранские богословы, назвавшие фантастическую цифру — 2 665 866 746 664 демона.

лиал — вместилище порока (азартных игр), Мерихим — духов, вызывающих заразные болезни, Абаддон — войн, а Астарот — обвинителей и инквизиторов.

Францисканец Альфонсо де Спина (епископ Фермопильский) в своей книге "Fortalicum fidei" ("Крепость веры", 1459 г.)

Демоническое создание, которое запечатлел знаменитый иллюстратор rkPost.

предложил довольно путанную, но необычную классификацию демонов по их основным функциям. Он различал таких демонов, как парки (женщины, прядущие нить судьбы), полтергейсты (демоны, шалящие по ночам и передвигающие вещи), инкубы и суккубы (см. выше), марширующие демоны (появляются большими группами и создают много шума), служебные демоны (прислуживают ведьмам), демоны кошмаров (приходят во снах), демоны, образующиеся из семени и его запаха при половом акте, демоны-обманщики (могут являться в образе мужчин или женщин), чистые демоны (нападают только на святых) и демоны, которые обманывают старух (называемых xorguinae), внушая им, будто они летали на шабаш.

Упомянутые де Спина заблуждения относительно демонического шабаша были особенно многочисленны в Дофине и Гаскони, где женщины собирались на горе Boch de Biterne и поклонялись борову, целуя его в зад.

Известнейший демонолог Иоганн Виер (Johann Wierus, 1515-1588) в своей "Pseudomonarchia daemonum" (Псевдомонархия демонов, 1568) попытался нарисовать полную картину адской империи, приписав каждому демону соответствующий чин или должность. Всего различалось десять чинов: псевдобоги во главе с Вельзевулом (те, кто выдает себя за богов), духи лжи (князь — Пифон), изобретатели злых дел (Велиал), мстительные демоны (Асмодей), обманщики (Сатана), творители заразы и бедствий (Мерезин), сеятели раздоров и войн (Абаддон), соглядатаи (Астарот) и искусители (Маммона).

ДЕМОНЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ: ЧЕРНЫЕ, БЕЛЫЕ, КРАСНЫЕ

Фантастическое богатство христианского пандемониума приводит к тому, что изучение описаний десятков и сотен различных демонов с труднопроизносимыми названиями в конце концов превращается в крайне скучное занятие. Их история слишком туманна, а свойства чересчур однообразны для того, чтобы сложиться в сколь-либо стройную и непротиворечивую картину.

В мифологических системах разных народов и культур нередки своеобразные "перевертыши". Например, ангелы иранцев — асуры — являются демонами для индусов; напротив, восхитительные индийские дэвы (санскр. корень, от которого произведено слово дьявол) — злые божества в персидском эпосе.

Гораздо интереснее было бы обратиться к другим религиям и легендам народов мира, которые хоть и не употребляют греческого слова "демон", однако повествуют о существах, практически идентичных "демонам" в их хрестоматийной трактовке.

В ацтекской мифологии часто упоминаются "тзитзимиме" ("монстры, спускающи-

Вероятно, самая известная компьютерная игра о борьбе с повелителем преисподней — "Дьябло-2".

ется свыше") — небесные демоны, которые постоянно стремились разрушить весь мир. Они представлялись в виде звезд на ночном небе, которые сражались с солнцем во время каждого восхода и заката.

Ракшасы — демоны из индуистской мифологии, обладали способностью менять форму и умели творить самые различные заклинания. Рамаяна (санскр. — "судьбы Рамы") говорит, что эти существа были созданы из ноги Брахмы для защиты первородных вод. Их королем был демон Равана. Другие источники говорят, что ракшасы являются плодом союза ведической богини смерти Ниррити и ее супруга Ниррита.

Ракшасы могли быть окрашены в различные цвета (зеленый, желтый, голубой), имели вертикальные зрачки, огромную пасть, пять ног и длинные ядовитые когти.

Обычно они принимали обличье животных (собаки, стервятники, совы), однако при желании могли превращаться и в человека. Ракшасы питались мясом

Демон жадности и глупый охотник за сокровищами (гравюра из книги Себастьяна Бранта "Navis Stultifera", 1494).

Маска демона Хувавы.
Ассирия, VIII-VI вв. до н.э.

человека либо падалью, в которой уже завелись паразиты. Они жили на кладбище, воровали жертвы богам и пытались всячески навредить людям, насылая на них болезни, сумасшествие или даже вселяясь в них.

В "Калевале" упоминается демон Хииси — персонификация зла, отождествляемая с лесом, холмами и ручьями. Главному демону Хииси помогает множество мелких демонов, называемых "хийет".

Немало известен и буддийский демон Мара, искушавший медитировавшего Сиддхартху (Будду) своими дочерьми — Похотью, Жаждой и Восторгом, а также нападавший на него при помощи волшебства.

Удивительно разнообразен мир сверхъестественных существ японской культуры. Здесь можно упомянуть они (Oni) — уродливых демонов с рогами и клыками, держащих в руках скрюченную дубину и охраняющих двери ада. Они очень сильны и умны, обладают необычайно упругим телом, способны к быстрой регенерации потерянных конечностей и здоровья, поэтому их очень трудно убить. Кроме того, они могут трансформироваться в женщину, чтобы скрыть свой истинный вид, и любят питаться человечиной. Раз в год, 3 февраля, в Японии проводится церемония по изгнанию они.

Специфическими героями синтоистской демонологии являются разнообразные екай — злые или добрые, спокойные или проказливые анимистические существа, которых якобы можно встретить чуть ли не на каждом шагу. Среди самых известных екай можно назвать тэнгу (небесная собака), ямамбо (горная старуха), ямаотоко (горный мужчина), каппа (дитя воды), исоонна (женщина с побережья), нуси (дух рек, озер и прудов).

Атотархо или Тододахо ("тот, чей дом преграждает тропу", по другой версии, "пойманный") — в мифологии ирокезов был божеством, олицетворяющим необузданные силы природы. Тело Атотархо, представлявшееся в виде чудовища, было скручено в "семь узлов зла" (змеевидные волосы, когтистые конечности, искаженные органы чувств). Согласно мифам, Атотархо обитал вблизи ирокезского селения Онондага и обладал тиранической властью над людьми. Два героя — Гайавата и Деганавида, стремясь улучшить жизнь людей, очистили от зла разум Атотархо, направив его на добро. После этого Атотархо стал одним из 50 вождей, входящих в совет Лиги ирокезских племен. Титул Атотархо в этом качестве сохраняется у ирокезов и поныне.

У этрусков существовал демон потустороннего мира Тухулка, у арабов — шайтан, у русских — черт (чорт) и бес (возможно, заимствование от имени египетского бога Бес — карлика в страшной львиной маске). Последние являются славянским аналогом термина "демон", который в качестве обобщенного понятия был синонимичен "дьяволу". Интерпретации чертей и бесов сильно разнятся (от пушкинской "Сказки о попе и его работнике Балде" до "Братьев Карамазовых"). В народных былинах наши русские бесы выступают в роли хитрых, злобных, но зачастую комичных и совершенно не страшных персонажей. Следует признать, что высмеивание зла — наиболее эффективная форма борьбы с ним.

Богиня Ваукин на пиршестве демонов (Тодд Локвуд, фрагмент обложки ролевого модуля For Duty & Deity).

Демон игральных костей (гравюра из памфлета Альберта Дюрера "Как была изобретена игральная кость", 1484).

ЗВЕРЬ ВНУТРИ НАС

Демон — рудимент коллективного человеческого сознания, порождение первобытных страхов, неуверенности и беспомощности людей перед окружающим их миром.

Демон — прежде всего символ. Он олицетворяет ту борьбу между возвышенными человеческими и дикими животными началами, которая постоянно происходит в нашей душе.

Здесь уместно вспомнить о той "зоофобии", которую упоминает Фрейд и которая возникает у детей не сразу, а по достижении определенного возраста, когда совершается переход от гармоничных отношений с животным миром к страху перед ним. Можно предположить, что и в истории человеческой культуры есть определенный момент, когда "невыделение из природы" сменяется противопоставленностью ей. Фигура животного именно в силу его "партнерской" близости к человеку и морфологического сходства с ним способна породить жуткий демонический образ "чужого в своем": природного, звериного, проступающего из-под человеческой личины в виде хвостов и копыт (которые тем страшнее, чем привычнее в повседневной жизни), покидающего ее в облике мелкой или крупной твари (обычно также хорошо знакомой), либо, наконец, овладевающего этой личиной, чтобы вторгнуться в столь уязвимый человеческий мир.

Демоны из специального "демонического сборника" от Green Ronin Publishing.
Нарисовал их Том Бакса, один из самых изобретательных художников, специализирующихся на невиданных чудищах.

Александр Трифонов
www.crpg.ru

ИГРОВАЯ ФАНТАСТИКА

НОВОСТИ И НОВИНКИ

На фоне ажиотажа вокруг выхода **Doom 3** как-то теряются остальные проекты, однако ж индустрия не стоит на месте, и новые анонсы появляются каждый день. Самые интересные из них — в нашей подборке. В прошлом номере мы обозревали отечественный стратегический хит "**Периметр**", теперь же обращаем свой взгляд на "**Осаду**", тоже стратегию, и тоже от наших разработчиков. Подобная тенденция не может не радовать, а в качестве сравнения читайте обзор зарубежного блокбастера **Ground Control 2**. На закуску предлагается мрачный и пугающий хоррор **The Suffering** и симпатичный квест **Aura: Fate of the Ages**.

Ролевые игры

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

Разработчик: Detalion
Издатель: The Adventure Company
Дата выхода: Ноябрь 2004
Сайт игры: www.tacgames.com//TAC/prodpag/ppsent_uk.html

Цивилизация *Tastan* давно вымерла, оставив после себя только таинственные Пещеры. Некоторые считают, что в них хранятся бесценные сокровища, другие считают, что истинное богатство — это продвинутые технологии и знания древней расы. Игроку же предстоит выяснить, как все обстоит на самом деле. В своем путешествии нам встретится Страж — голографическая девушка с мощным искусственным интеллектом, оставленная охранять священные места. Безобидная на первый взгляд, со временем она покажет свою темную сущность... Новая приключенческая игра от создателей **Schizm** и **Schizm 2** проведет нас по восьми разнообразным и красивым мирам — от заснеженных гор до вулканов, причем к стандартному решению головоломок (коих обещано более 20) каким-то образом привлечен нелинейный игровой процесс.

A VAMPIRE STORY

Разработчик: Autumn Moon Entertainment
Сайт игры: www.amegames.com
Дата выхода: Ноябрь 2005

Любой поклонник квестов помнит ранние 90-е и такие мультяшные шедевры, как **Monkey Island**, **Day of the Tentacle** и **Full Throttle**. Разработчиком же их являлась знаменитая ***LucasArts***, которая же и похоронила жанр на корню. Однако не все сотрудники согласились с таким положением дел, и, уйдя из компании, основали свою собственную фирму ***Autumn Moon Entertainment***. Своей задачей они видят возрождение жанра рисованных квестов и представляют на наш суд свой первый проект **A Vampyre Story.** Действие игры разворачивается в 1880-х годах в Европе. Звезда оперы Mona De La Fete была похищена зловещим вампиром бароном Shrowdy Von Kiefer и превращена им в свое подобие, однако девушка не пожелала прозябать в замке в глухой Драксильвании и отправилась покорять Парижскую Оперу. А ее верным помощником и другом стала летучая мышь — насмешник Фредерик.

Уже по завязке истории видно, что с юмором в игре будет все в порядке, и разработчики спешат заверить нас в этом. Готический юмор и пародия на старые фильмы ужасов станут основой всех шуток в игре, а штучки из вампирского арсенала, как то: превращение в летучую мышь, призыв волков, гипноз и, конечно же, питье крови, немало помогут в разрешении загадок. Отрицательные стороны "немертвого" состояния также найдут отражение — например, погоня за игроком толпы с факелами и невозможность находиться на солнце. Игра использует графический движок от **Syberia**, однако выполнена будет в двумерном мультяшном стиле, который так хорошо помнят ветераны жанра. Инвентарь в виде гроба, взаимодействие с Фредериком и масса колоритных и уморительных персонажей — игру, определенно, стоит ждать.

Action

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Разработчик: People Can Fly
Издатель: DreamCatcher Games
Сайт игры: www.painkillergame.com

На волне успеха оригинального **Painkiller** разработчики анонсировали дополнение, призванное привнести в игру новое оружие, новую главу с 10 уровнями, новых, еще более злостных боссов, новые карты и режимы для сетевой игры, и, пожалуй, самое главное — редактор уровней. Все это добро, по всей видимости, надо ожидать к рождеству — самое

подходящее, по мнению разработчиков, время вновь окунуться в кровавый угар и ураганное действо.

SCRAPLAND

Разработчик: Mercury Steam Entertainment
Издатель: Enlight Software
Сайт игры: www.scrapland.com

Безжалостная добыча ресурсов превратила некогда цветущий астероид в безжизненный кусок камня, и только роботы смогли выжить в подобных условиях. Предоставленные сами себе, роботы смогли построить огромный мегаполис и создали в нем свое государство, с полицией, банкирами и даже священниками. При помощи специального агрегата, оставшегося от неизвестной расы, они могут "оживлять" любого робота, вышедшего из строя или устаревшего, поэтому концепция смерти для них чужда. Однако и здесь случаются убийства, и в роли дроида D-Tritus нам предстоит разобраться в серии загадочных преступлений.

Герой может принимать до 15 обличий, каждое со своими уникальными особенностями, и свободно путешествовать по огромному, динамичному миру игры посредством сотен футуристических средств передвижения. Запутанный сюжет, яркие, запоминающиеся персонажи, отчаянные перестрелки — как на земле, так и на боевых кораблях, и полная свобода действий уже сами по себе привлекают внимание, однако главным привлекательным фактором является участие в проекте Американа МакГи — того самого, подарившего нам шизофреническую компьютерную версию "**Алисы в Стране Чудес**". Неповторимый стиль уже чувствуется в персонажах и интерьерах.

Стратегии

KING ARTHUR: PENDRAGON CHRONICLES

Разработчик: Spore Games
Сайт игры: www.kingarthurgame.com

Не успел выйти на экраны фильм "**Король Артур**", как никому не известная студия ***Spore Games*** объявила о начале работ над стратегией реального времени "по мотивам". Проект под гордым названием **King Arthur: Pendragon Chronicles** предлагает игроку встать во главе Круглого Стола и объединить Британию в жестоких боях с племенами пиктов, саксов, бриттов и кровожадных ирландцев. Разработчики намерены щедро разбавить исторический реализм великанами, элементалями, заклинаниями и непременным сбором 13 артефактов, разбросанных по всей Британии. Не обошлось и без ролевых элементов — у главных героев будут уни-

кальные особенности, причем как полезные, так и негативные. Движок Torque, памятный еще по **Starsiege Tribes**, обеспечит кровавые сражения как на открытой местности, так и в полных нечисти подземельях.

MMORPG

ULTIMA ONLINE — SAMURAI EMPIRE

Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: осень 2004
Сайт игры: www.uo.com

Анонсировано новое, шестое по счету дополнение к **Ultima Online — Samurai Empire**. На этот раз создатели игры в поисках вдохновения обратились к древнеяпонской культуре, поэтому скоро в землях Британии заведутся самураи и ниндзя. Они будут родом с недавно открытых островов Такуно, которые при ближайшем рассмотрении окажутся подозрительно похожими на земли феодальных лордов (Land of the Feudal Lords) из старой доброй Ultima 1. Как и паладины и некроманты из прошлого дополнения, новые профессии дают доступ к ряду специальных боевых приемов. Например, ниндзя могут создавать до четырех иллюзий самого себя, а самураи получают шанс убить врага одним ударом.

Разработчикам пришлось пересмотреть правила войн между гильдиями — теперь, к лучших традициях кодекса чести самураев, гильдии могут не только объявлять войну друг другу, но и обговаривать условия победы. Для всех любителей восточной культуры в дополнение будут включены новые элементы для дизайна домов в традиционном восточном стиле — в первую очередь, это было сделано для японских игроков, которые сейчас проявляют чудеса изобретательности, чтобы из имеющихся элементов построить что-то похожее на настоящий японский дом. Хотя и остальные наверняка не откажутся устроить у себя дома сад камней или комнату для чайной церемонии.

В двух словах

- Компания ***Interplay***, от нехватки денег уже закрывшая свои офисы, нашла выход из положения и продала все права на Вселенную **Fallout** стороннему разработчику — ***Bethesda Softworks***, создателю серии **The Elder Scrolls.**
- Вполне возможно, что продолжение хитовой CRPG **Star Wars: Knights of the Old Republic II** выйдет уже к Рождеству — так заявили на проведенной разработчиками пресс-конференции.
- А вот другая CRPG **The Roots** выйдет только в феврале будущего года — на создание действительно качественного продукта требуется немного больше времени, чем ожидалось.
- На сайте компании "***Бурут***" опубликован официальный анонс о начале работ над продолжением серии отечественных ролевых игр — "**Златогорье 3**". Нам обещают трехмерный движок собственной разработки с поддержкой DirectX 9, разрушаемое окружение, новые классы, нелинейный сюжет и боевую систему с широкими тактическими возможностями.
- Незаслуженно забытый шедевр **Sacrifice**, и по сей день остающийся одной из самых красивых и оригинальных ролевых стратегий, обретет вторую жизнь стараниями отечественных локализаторов. Фирма ***1С*** локализует и издаст данный проект на территории СНГ и России.
- Компания "***Акелла***" объявляет о подписании договора с ***Wargaming.net*** об издании на территории России и стран СНГ пошаговой стратегической игры **Massive Assault: Phantom Renaissance**. Выход игры предварительно намечен на конец осени 2004 года.

THE SUFFERING
ТЮРЯГА

Жанр: 3DAction ■ **Издатель:** Encore Software ■ **Разработчик:** Surreal Software и Midway Games ■ **Издатель в России:** Новый Диск ■ **Системные требования:** P3 1GHz, 128Mb RAM, видеокарта 32MB (желательно: P4 2GHz, 256Mb RAM, видеокарта 64MB) ■ **Сайт игры:** www.thesuffering.midway.com

Мрачный остров, на котором находится тюрьма Эббот, издавна пользуется дурной славой. Здесь приводят в исполнение смертные приговоры, содержат самых опасных преступников, тут всегда царит мерзкая погода, и когда-то на острове находились лагерь для военнопленных и психбольница, главврач которой ставил бесчеловечные опыты над пациентами. Охранники предпочитают увольнение переводу в Эббот. Именно здесь оказался главный герой Торк, обвиняемый в убийстве жены и детей. И тут же оказался в гуще непонятных событий — неведомые монстры, похожие на ожившие ночные кошмары, убивают заключенных и охранников, и нам приходится взять в руки заточку и навести порядок...

Со временем на смену заточке приходят револьверы, дробовик, динамит и автомат, но суть остается одна — продираясь через толпы монстров, прийти к счастливому — или несчастливому концу. Да, от наших действий по ходу игры зависит конец, и более того, завязка игры. Будете убивать всех встреченных уцелевших обитателей тюрьмы — и все, в чем обвиняют Торка, окажется правдой. Героя постоянно преследуют вспышки памяти, и вдобавок, заполнив специальный индикатор “злости” путем убиения врагов, он превращается в монстра, по сравнению с которым все прочие выглядят жалкими сявками. Если слишком часто пользоваться этой способностью, вас ожидает последний вариант концовки.

Более чем скромную графику умело скрывает отличный дизайн — полутемные помещения, кровища, изуродованные трупы и скриптовые сценки не дают особо приглядеться к однотипным уровням, ну, а монстры сполна компенсируют нехватку полигонов абсолютно безумным внешним видом. Выскакивающие из под земли, ползающие по потолку, горящие, утыканные шприцами, увешанные цепями и лезвиями — при виде всего этого хочется побыстрее положить конец этому безобразию, и их скромный интеллект только способствует данному стремлению. Звук так и вовсе не вызывает нареканий. Игра на пару вечеров, тем не менее, вполне способная доставить удовольствие.

Александр Трифонов

Наглядная пропаганда вреда наркотиков.

Можно включать вид от первого лица.

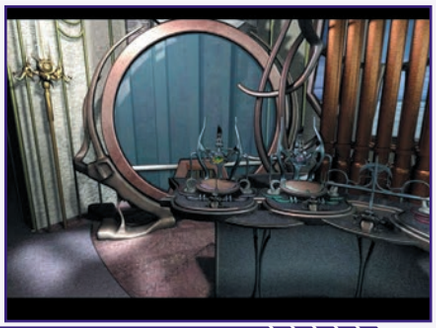
СЮЖЕТ	8	ОЦЕНКА МФ
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	8
ГРАФИКА	8	
ЗВУК	10	

AURA: FATE OF THE AGES
НАСТОЯЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

Жанр: Puzzle/Adventure ■ **Издатель:** The Adventure Company ■ **Разработчик:** Streko-Graphics ■ **Издатель в России:** Акелла ■ **Системные требования:** P3 — 800 MHz, 64 MB RAM, видеокарта 32 MB класса GeForce3 ■ **(желательно:** P3 — 800 MHZ, 128 MB RAM, видеокарта 64 MB класса GeForce3) ■ **Сайт игры:** www.auragame.com

Красота заснеженных вершин сопровождает вас во втором мире.

Добрый кузнец поможет с батарейками.



Нешуточные испытания подготовили “музыкальные” зеркала.

Настоящим подарком для любителей головоломок явилось издание **Aura: Fate of the Ages** от российской команды ***Streko-Graphics***. Ставший привычным для квестов простенький сюжет ставит **Aura** в один ряд с поколением игр серии **Myst**.

Главный герой Уманг занят поиском колец и спасением древнего могущественного артефакта, для чего ему предстоит путешествие по параллельным мирам Dragast и Na-Tiexu. Естественно, это сопровождается разгадыванием вожделенных головоломок. В этом ощутимую помощь оказывает журнал с подсказками, куда производятся записи после немногочисленных диалогов и сбора загадочных предметов. Об интерактивности разговоров, конечно же, остается только мечтать.

В отличие от многочисленных предшественников этого жанра, в **Aura** игрок, наконец-то, начинает представлять цель своих мучений при решении задачек. К тому же, вам не потребуется ни глубоких математических познаний, ни недюжинной памяти: все очень последовательно и логично. Если вам сказали: “Поднимись на лифте”, то надо всего лишь найти “инструкцию” по активации лифта. В особо сложных случаях схемы из журнала наглядно демонстрируют принцип работы механизмов.

Графический движок не сможет оставить вас равнодушным к красочным пейзажам. Практически все локации детально прорисованы, а анимация выполнена на достойном уровне с трехмерной Uru. Правда, качество видеороликов вызывает легкое чувство дискомфорта, от которого помогает избавиться музыкальное сопровождение. Легкие мелодичные переливы иногда содержат тревожную нотку, но настоящего искателя приключений это не может сбить с верного пути.

Игровой азарт настолько увлекает в нескончаемую череду головоломок, что когда артефакт оказывается полностью собранным, возникает недоумение: почему так мало? Предугадывая замысел разработчиков, нам остается только ждать достойного продолжения.

Дмитрий Веселов

СЮЖЕТ	8	ОЦЕНКА МФ
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	9
ГРАФИКА	10	
ЗВУК	9	

ОСАДА / BESIEGER

САГА О БАРМАЛЕЕ

Жанр: RTS ■ **Издатель:** Dreamcatcher Interactive ■ **Разработчик:** Primal Software ■ **Издатель в России:** Акелла ■ **Системные требования:** Pentium III/Athlon 1GHz, 256 Mb RAM, 3D видеокарта с 32 Mb VRAM уровня GeForce2 и выше ■ **Сайт игры:** www.besiegergame.com

Вниманию любителей стратегий предложена новая игра, на первый взгляд чем-то похожая на **Warcraft III** с примесью **Settlers**. Посмотрим, так ли это. В игре у нас будет главный герой с известным именем Бармалей, но не тот, о котором вы подумали, а викинг. Герой пройдет с нами через всю игру, становясь все сильнее и попадая в различные переделки. Время от времени к Бармалею будут присоединяться второстепенные герои, но сюжетная линия связана непосредственно с ним. Основных рас в игре две — киммерийцы и викинги, но, кроме них, есть еще несколько второстепенных.

Главной особенностью игры является взятие вражеских укреплений. Вам придется использовать специальные тараны, лезть на стены, высаживать десанты с воздушных кораблей. Для защиты от атак врагов на ваши поселения необходимо строить стены, башни, и различные защитные сооружения. Кроме этого, в игре используется классический и постепенно выходящий из моды ассортимент ресурсов, которые придется добывать — дерево, камни и железо. Довольно любопытна схема управления людскими ресурсами: солдат вы не сможете купить в бараках, вам придется направлять в разные здания рабочих, чтобы обучить их ремеслу солдата или лучника, а некоторые устройства потребуют для своего обслуживания сразу нескольких рабочих.

Графика игры на редкость хороша, и это неудивительно, ведь в ней использован переработанный движок от игры **"Глаз дракона"**. По небу плывут облака, вода великолепна, плавные ландшафты, леса, камни... Но главная особенность — высокополигональные модели людей и животных с отлично сделанной скелетной анимацией, из-за чего движения персонажей выглядят очень реалистичными.

К недостаткам игры можно отнести, пожалуй, довольно существенные огрехи искусственного интеллекта и некоторое ощущение нехватки именно осадной стороны сражений. Игра получилась интересной и оригинальной, и, несмотря на некоторые досадные ошибки, все-таки хочется узнать, чем же закончатся приключения Бармалея и куда они его заведут.

Александр Стволовой

Осада замка в самом разгаре — часть внешней стены уже уничтожена...

Кроме привычных наземных миссий, есть задания по "зачистке" подземелий.

СЮЖЕТ	7	ОЦЕНКА МФ
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	8
ГРАФИКА	9	
ЗВУК	7	

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОТИВ БИОЛОГИИ

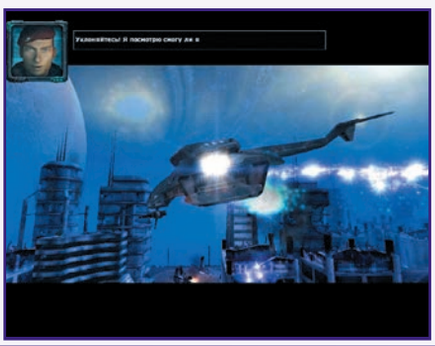
Жанр: RTS ■ **Издатель:** Vivendi Universal Games ■ **Разработчик:** Massive Entertaiment ■ **Издатель в России:** Софт Клаб ■ **Системные требования:** Pentium IV/Athlon 1,5GHz, 256 Mb RAM, 3D видеокарта с 64 Mb VRAM (уровня GeForce3 и выше) ■ **Сайт игры:** www.groundcontrol2.com

В свое время первая часть игры получила немало различных наград и увлекла много игроков. Посмотрим, удивит ли нас чем-нибудь продолжение и насколько удачным оно окажется. Действие игры происходит спустя 300 лет после событий первой части. Идет противостояние колонистов Альянса Северная Звезда и Империи Терра. Буквально в разгар сражения на планету высаживается десант инопланетян — виронов. Они сходу вступают в битву, стремясь уничтожить все и всех.

В игре большое внимание уделено кампании, которая захватывает разнообразными заданиями и неожиданными поворотами сюжета. Микроэкономики в игре нет как таковой, за уничтожение врагов и захват стратегических зон вы получаете очки, которые и тратите на закупку новых войск. Никакого строительства, никаких ресурсов. Это позволяет сосредоточиться на самом интересном — ведении боевых действий. Войска вам доставляют с помощью челночного корабля на специальные посадочные зоны. Захватывая такие зоны у врага, вы сможете получать новые войска сразу на передний край, а врага тем самым заставляете тащиться с новым отрядом из глубокого тыла.

Графически игра просто безупречна. Великолепные ландшафты, реки и озера отражают окружающий пейзаж, фантастическое небо, в котором светятся совсем незнакомые созвездия. Пейзажи довольно разнообразны, есть и пустыни, и заснеженные равнины, леса и даже городские кварталы. Кроме этого, при всех своих красотах игра совсем не тормозит и на средних машинах. Миссии наполнены драйвом, грохотом выстрелов и вспышками взрывов. Стальные танки против похожих на насекомых боевых машин пришельцев, ураганный огонь артиллерии, авианалеты... За этой игрой вы точно не заснете от скуки!

Александр Стволовой



Челночный корабль сейчас будет уничтожен. Придется обойтись без подкреплений.

Огонь ведет артиллерия виронов. Впечатляет, правда?

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Такие вот рыбки водятся в местных водоемах...

СЮЖЕТ	8	ОЦЕНКА МФ
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9	9
ГРАФИКА	10	
ЗВУК	8	

Петр Тюленев

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Цивилизация

В серии “Лучшие игры мира” компания “***Хобби-игры***” выпустила локализацию настольной стратегии “**Mare Nostrum**”, получившую русское название “**Цивилизация**”. Игрокам предстоит возглавить одну из рас Древнего мира: римлян, греков, вавилонян, египтян или финикийцев. Борьба за верховенство развернется на живописной карте Средиземноморья. Лидеры рас будут сражаться за обладание провинциями, строить города, торговать с помощью караванов. Они смогут воздвигнуть чудеса света или призвать на службу легендарных героев. Существует несколько вариантов победы. Игра предназначена для 3—5 игроков в возрасте от 12 лет.

Magic The Gathering

Этим летом игроки в ККИ **Magic The Gathering** смогли принять участие в Клубной лиге, проведенной Федерацией интеллектуальных настольных игр при поддержке нашего журнала. Клубная лига — серия турниров всероссийского масштаба, сравнимая по значению только с чемпионатом

страны. Финал лиги состоялся в московском клубе “Портал” 25 июля, где собрались не только “хозяева поля”, но и команды клубов “Одиссея” и “Ойкумена” (Москва), “Цитадель” (Нижний Новгород) и “Орбита” (Подольск). Победа досталась команде клуба “Портал”, которая и получила переходящий кубок, комплект памятных медалей и денежный приз — 600 долларов США. Второе место и комплект медалей достались команде из Нижнего Новгорода.

Duel Masters

В России началось распространение новой игры от ***Wizards of the Coast*** — аниме-ККИ **Duel Masters**. На службу игрокам придут силы пяти стихий: огня, тьмы, света, природы и воды — разнообразные чудовища и заклинания. Механика игры немного напоминает сильно упрощенный вариант **MTG**. Впрочем, в качестве источников магической энергии выступают не земли, а те же существа с заклинаниями, помещенные в особую зону; а вместо 20 жизненных пунктов у игрока имеются пять “щитов”. Duel Masters, появившаяся в США в марте этого года, уже насчитывает одно расширение, помимо базового — в сумме 180 карт. Иллюстрации к игре выполнены на довольно высоком уровне, впрочем, откровенно анимешных среди них немного.

Берсерк

Второй крупный сет отечественной ККИ “**Берсерк**”, состоящий из 100 карт, запланирован к выходу на середину сентября. Главным нововведением стало появление нового типа карт — местностей, несколько изменяющих условия схватки. Местности могут быть настроены как на поддержку той или иной стихии, так и на взаимодействие с определенной стратегией колоды. Например, болото дает дополнительную защиту вашим магам, ранее жестоко страдавшим от большого количества более сильных существ. В новом сете впервые появятся существа, состоящие из нескольких карт (например, Кракен и белый червь), также получат развитие механики ввода карт в битву в ее процессе, а не перед ней. Тем временем запущена альфа-версия онлайнового “Берсерка”, а знаменитый **Ник Перумов** заканчивает свое новое произведение по миру игры. Книга должна быть готова уже этой осенью.

АЭРО МОБИЛЬ

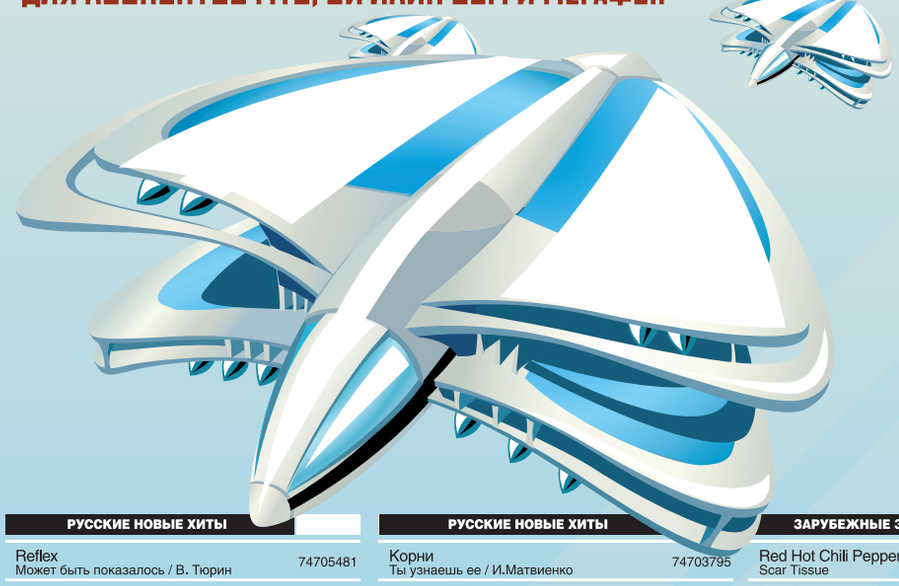
Стоимость полифонической мелодии или цветной картинки составляет **$ 1,00** без учета налогов для абонентов Би Лайн GSM и МегаФон и **$ 0,99** без учета налогов для абонентов МТС.

Для получения цветной картинки или полифонической мелодии отправьте SMS-сообщение с ее кодом на короткий номер **1406**.

Предварительно Вам нужно удостовериться, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план и на Вашем телефоне произведены необходимые настройки (инструкцию по настройке WAP-доступа Вы можете получить в офисе Вашего оператора).

ПОЛИФОНИЧЕСКИЕ МЕЛОДИИ, ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ И ЯВА-ИГРЫ

ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС, БИ ЛАЙН GSM И МегаФон



84705337

84705338

84705339

84705341

84704089

84704495

84704497

84704857

84705119

84705120

84705122

84704906

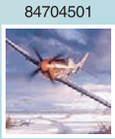
84704545

84704501

84705121

84705134

84705119


84705119

84704472

84705291

РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ

Reflex Может быть показалось / В. Тюрин	74705481
Блестящие Апельсиновый рай / А.Грозный	74704630
В.Меладзе и Виа Гра Притяженья больше нет / К.Меладзе	74704836
В.Меладзе и Виа Гра Океан и три реки / К.Меладзе	74704831
Валерия Часики / В. Дробыш	74705004
Верка Сердючка Все будет хорошо / А. Данилко	74705105
Верка Сердючка Гоп, гоп, а я танцую / А. Данилко	74704950
Глюк:)за Глюкоза Nostra / М.Фадеев	74704468
Глюк:)за Ненавижу / М.Фадеев	74704465
Глюк:)за Ой, ой / М.Фадеев	74705447
Глюк:)за Ой, ой (припев) / М.Фадеев	74705450
Глюк:)за и Верка Сердючка Жениха хотела / М.Фадеев	74705103
Дискотека Авария Disco Superstar / А.Рыжов	74701277
Дискотека Авария Банда (припев) / А.Рыжов	74705315
Звери Все, что касается / Р.Билык	74704989
И.Дубцова Я за ним (О нем) / И.Дубцова	74705220
Ираклий Пирцхалава Лондон - Париж / М.Фадеев	74705073
Корни Плакала береза / И.Матвиенко	74704154

РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ

Корни Ты узнаешь ее / И.Матвиенко	74703795
Нарцисс Пьер Шоколадный заяц / М.Фадеев	74703793
Пропаганда Супер-детка / Воронина В.	74704991
Пропаганда Quanto Costa (куплет) / Воронина В.	74705457
Пропаганда Quanto Costa (припев) / Воронина В.	74705453
Пропаганда Я-Яблоки ела / Воронина В.	74703794
Пьер Нарцисс Целуй (припев) / М.Фадеев	74704994
Тату Я сошла с ума / И.Шаповалов	74704967
Уматурман Прасковья / В. Кристовский	74705460
Уматурман Прасковья (припев) / В. Кристовский	74705463
Фабрика Лелик / И.Матвиенко	74704632
Фабрика Море зовет / И.Матвиенко	74703772

ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ

Scorpions Still loving you	73903987
Scorpions Wind of change	73903995
Scorpions You and I	73903998
Red Hot Chili Peppers Californication	73901331
Red Hot Chili Peppers Universally Speaking	73904451

ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ

Red Hot Chili Peppers Scar Tissue	73904450
Metallica The unforgiven	73901321
Kraftwerk Die roboter	73905326
Kraftwerk Model (Das Modell)	73905325

РУССКИЙ ПОП-РОК

Земфира Небомореоблака / З.Рамазанова	74705104
Земфира Небо Лондона / З.Рамазанова	74704574
Земфира Ромашки / З.Рамазанова	74705208
Ленинград Бабаробот / С.Шнуров	74705388
Ленинград Всё хорошё / С.Шнуров	74705397
Ленинград Роботы ебоботы / С.Шнуров	74705403
Ленинград Менеджер / С.Шнуров	74703890
С.Шнуров Мобильник (из к/ф "Бумер") / С.Шнуров	74703769

РУССКИЙ РОК

Кино Группа крови / В.Цой	74701285
Кино Звезда по имени солнце / В.Цой	74701286
Крематорий Маленькая девочка / А.Григорян	74704615
Вячеслав Бутусов Девушка по городу идёт / В.Бутусов	74705076

ЗАРУБЕЖНЫЕ НОВЫЕ ХИТЫ

Britney Spears Toxic	74704314
Britney Spears Born To Make You Happy	74704423
Тема Star Wars	74705328
Eminem Stan	74701311
Gipsy Kings Bamboleo	74705621
Madonna American life	74705238
Madonna Hollywood	74704439
U96 Das Boot	74701340
Moby Bodyrock	74704442
Moby Natural blues	74704444
No Doubt Don't speak	74701325
O-Zone (Haiducii) Dragostea Din Tea	74705227
PanJabi Mundian To Bach Ke	74703775
Pink God is a DJ	74703907
Pink Trouble	74703910
Rammstein Du hast	74701330
Scooter Fuck The Millennium	74701336
Shaggy Boombastic	74705423

Загрузку цветных картинок поддерживают:

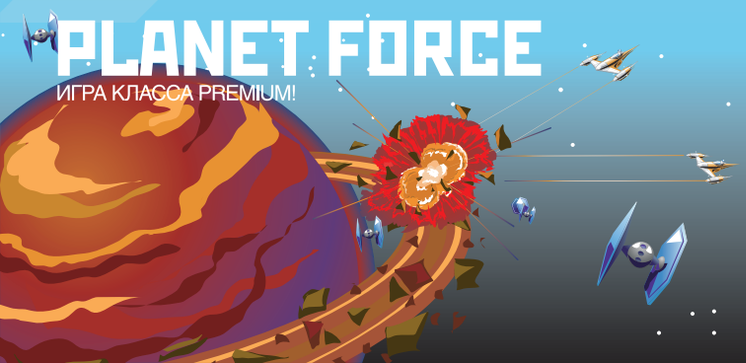
Alcatel OT835, LG G5400, G5500, G7030, G7100, G8000, **Motorola** A760, A835, Accompli 388c, E365, T725, V300, V500, V525, V600, **NEC** e530, **Nokia** 3100, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6610, 6620, 6820, 7210, 7250, 7250, 7250i, 7650, **Panasonic** GD67, GD87, **Samsung** D100, D700, E100, E105, E400, E700, E715, S100, S200, T200, T400, T500, V200, V205, V206, X400, X427, **Sendo** M550, **Sharp** GX1, **Siemens** C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1, U10, **SonyEricsson** T610, T630, Z200.

Загрузку полифонических мелодий поддерживают:

LG G7100, G8000, W7020, **Motorola** A760, A835, Accompli 388c, C336, C350, E365, T725, V300, V400, V500, V525, V600, **NEC** e530, **Nokia** 3300, 3510, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6610, 6620, 6820, 7210, 7250, 7250, 7250, 7650, **Panasonic** GD67, GD87, **Samsung** D100, D700, E100, E105, E400, E700, E715, S100, S200, V200, V205, V206, X400, X427, **Sharp** GX1, **Siemens** A52, A55, C55, C60, CL50, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SX1, U10, **SonyEricsson** T610, T630.

PLANET FORCE

ИГРА КЛАССА PREMIUM!



Яростные космические битвы, смертельно опасные планеты, неприступные крепости и метеоритные дожди - все это ждет капитана легендарного воинского подразделения Planet Force!

Planet Force - это лучшие из лучших, это военная элита землян, стоящая на страже интересов мирного межгалактического Содружества Смертельная угроза со стороны жестоких пришельцев нависла над Землей и дружественными ей планетами, и именно солдатам Planet Force предстоит остановить вторжение чужеземцев.

Почувствуйте себя за штурвалом надежного боевого корабля, ощутите в своих руках мощь могучего разнообразного оружия, бросьте вызов сильному и непредсказуемому противнику - мощный выброс адреналина и море удовольствия Вам гарантируется!

Motorola T720, T720i - 4700439, **Nokia** 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i - 4700440, **Nokia** 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, **NGage** - 4700441, **Samsung** C100, X100, X600 - 4700442, **Samsung** E100, E700 - 4700443, **Siemens** CX65, M65 - 4700446, **Siemens** C60, M55, MC60, S55, SL55 - 4700444, **SonyEricsson** T610, T616, T618, T630, Z600 - 4700445

Для того, чтобы скачать игру отошли код для твоего телефона на короткий номер **1407**.

Внимание: необходимо послать 2 sms-сообщения!

$ 4,00
$ 3,80
для абонентов МТС

Петр Тюленев

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Продолжаем знакомить наших читателей с настольно-игровыми проявлениями фантастических жанров.

Эво: Век динозавров

Жанр: стратегическая настольная игра
Производитель: Хобби-игры / Jeux Descartes
Сайт издателя: www.hobbygames.ru
Количество игроков: от 3 до 5
Длительность партии: 1-2 часа
Язык игры: русский

Игра, признанная в 2002 году лучшей настольной стратегией во Франции и в США, теперь имеет все шансы получить подобный титул и в нашей стране. Этим летом “Век динозавров” был издан на русском языке в серии “Лучшие игры мира”.

Как можно догадаться из названия, темой игры стало фантастически далекое прошлое нашей планеты — эпоха расцвета гигантских рептилий. Каждый игрок берет под покровительство один из видов динозавров, а победителем считается тот, кто к концу партии достигнет наибольших успехов в его эволюционном развитии. Разумеется, никакой речи о наборе “Юный генетик” не идет. Научная достоверность процесса эволюции сведена к минимуму, а все жалобы на расхождение с официальными теориями автор игры просит направлять наследникам Чарльза Дарвина. Впрочем, менее интересной стратегия от этого не становится.

Развитие каждого из динозавровых видов происходит с помощью генов. Каждый ген добавляет всем представителям вида какие-то способности. Например, от гена “лапа” зависит скорость перемещения динозавров, от гена “хвост” — очередность хода, от гена “мех” — приспособленность к холодным климатическим условиям, от гена “яйцо” — количество приносимого потомства. Приобретение генов происходит на каждом ходу, новые гены выкладываются случайным образом, а затем игроки торгуются за них. Денежной единицей выступают эволюционные очки, которые игроки получают в зависимости от размера своей динозавровой популяции.

Главная опасность, подстерегающая динозавров на пути к вершинам эволюции — даже не соперничающие виды, а постоянно изменчивый климат. Климатическая модель — одна из элегантных находок, отличающих “Эво”. Карта разбита на клетки, каждая из которых относится к той или иной климатической зоне. В начале хода случайным образом определяется, в какой из зон климат считается умеренным, теплым, холодным или смертельным. Выживание каждого отдельного представителя вашего вида зависит от его расположения на карте и наличия полезных генов.

К числу других интересных решений стоит отнести принцип создания карты: она составляется из двух частей и в зависимости от числа играющих может быть крупнее или меньше. Количество ходов ограничено: считается, что на протяжении всей игры к Земле приближается громадный метеорит, а когда он в конце концов падает, эпохе динозавров приходит конец и наступает время определить победителя. Некоторые дополнительные возможности предоставляются картами событий, которые можно сыграть с руки в соответствующую фазу хода. С их помощью можно, например, запретить сражения между динозаврами, самостоятельно изменить климат или снизить стоимость приобретаемого гена.

Сильное место “Века динозавров” — симпатичное и стильное “комиксовое” оформление, выдержанное и на карточках, и на поле, и в книжке правил. К сожалению, исполнение локализации несколько отличается от оригинальной версии. Деревянные фишки динозавров заменены картонными кружочками, добавился дополнительный счетчик эволюционных очков, вместо матерчатого мешочка предлагают использовать непрозрачную кружку. Впрочем, точное копирование западной версии привело бы к неоправданному вздорожанию игры, а небольшие изменения вряд ли помешают вам получить удовольствие от “Века динозавров”.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

ОЦЕНКА МФ 7

Lord of the Rings TCG: Mount Doom

Жанр: коллекционная карточная игра
Издатель: Decipher
Сайт издателя: www.decipher.com
Количество игроков: 2-6
Длительность партии: от 45 мин.
Язык игры: английский

Хранитель Кольца всевластья Фродо Бэггинс, как известно, отправился со своей ношей к Ородруину. Вряд ли он подозревал, что когда-нибудь Роковая гора придет к нам. Тем не менее, это произошло — с выходом в свет десятого сета карточного “Властелина колец”. Это расширение является заключительным в блоке “Возвращение короля”, основанном на событиях одноименных книги и фильма. Впрочем, несмотря на то, что история хоббита Фродо доведена до своего логического завершения, карточная игра на этом не заканчивается. В ближайшие годы нас ждут, как минимум, три новых блока с новыми стратегиями, новыми способностями и, разумеется, новыми картами.

Что же касается “Роковой горы”, то это типичное “малое” расширение, состоящее из 122 карт. Как всегда, по сорок обычных, необычных и редких, и две премиальные, встречающиеся только в стартерах. Премиальными на этот раз стали новые версии Фродо и Сэма, вокруг которых и построены 63-карточные стартовые наборы. “Великий эльфийский воин” Сэм Гэмджи встанет во главе четверки хоббитов, а Фродо будут сопровождать Гэндальф и призрачная армия Арагорна. В основу темных сторон колод положена резня за вещи

Фродо между двумя отрядами орков в Кирит Унголе. В одном из стартеров игроков ждет знакомство с орками Минас Моргула, а в другом — с урук-хаями Саурона.

Что же касается нововведенных стратегий, то здесь новый сет “Властелина колец” представляет собой очередную маленькую революцию. По словам разработчиков, они в определенном смысле пытались поставить все с ног на голову. Потеря инициативы, обычно грозящая игроку Свободных народов крупными неприятностями, теперь активизирует свойства некоторых карт, эти неприятности компенсирующих. Персонажи Тени, ранее только страдавшие от скитания, стали получать от него которые преимущества. Хоббитские Братства, казалось бы, давно ушедшие в прошлое, могут обрести второе дыхание благодаря новым картам поддержки. Да и вообще, игрокам предстоит основательно перетряхнуть карточные запасы, чтобы получить преимущество от новых стратегий.

Тем временем умные головы в компании Decipher продолжают сотрудничать со студией Weta Workshop, создавшей костюмы и антураж для кинотрилогии Питера Джексона. Напомню, что предыдущим плодом этого сотрудничества стало появление четырех уникальных карт с персонажами, не появлявшимися в фильме: Глорфиндейлом, Радагастом, Томом Бомбадилом и Златеникой. Эти карты распространялись по программе Countdown to the King и впоследствии вошли в состав предыдущего расширения игры, Reflections. Этим летом была запущена очередная промоакция, участники которой смогли заполучить еще пять карт с уникальными изображениями. На сей раз игроки смогут положить в свою колоду трех новых спутников: вождя лесного народа Гхан-Бури-Гхана, младшего брата Исилдура Анариона и правителя роханского Вестфолда Эркенбранда. Кроме этого, Радагаст вооружится персональным посохом, а ширская культура получит новое подкрепление в виде шляпы Тома Бомбадила, здорово помогающей Хранителю нести Кольцо.

Хочется надеяться, что такое плодотворное сотрудничество, значительно расширяющее рамки экранизации Толкина, в будущем только продолжится, и в новых расширениях карточной игры “забытые” Питером Джексоном события и персонажи займут достойное место.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ИГРОВОЙ МИР	9
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
ОЦЕНКА МФ	8

Упомянутые настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.

КАК МЫ ОЦЕНИВАЕМ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Оценка настольной игры складывается из следующих критериев:

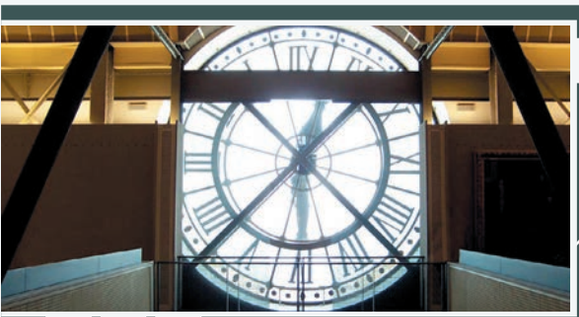
Играбельность — интересность игры, внятность правил, проработанность тактики и стратегии.

Игровой мир — насколько глубоко и логично разработаны игровые сюжет и атмосфера; или же насколько игра соответствует авторскому миру (например, “Звездным войнам”, если игра сделана по этому фильму).

Красота — общее впечатление от графического дизайна игры, а также его удобство и логичность.

Качество изготовления — долговечность игры, качество полиграфии или отлива миниатюр.

Оригинальность — ценность игры для своего жанра; или же интересность дополнения для самой игры.



СЕНТЯБРЬ

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

1 сентября

● Родился **Эдгар Райс Берроуз** (1875-1950), американский писатель, автор популярных книжных сериалов о приключениях Тарзана из племени обезьян, Джона Картера на Марсе, Карсона Напьера на Венере и подземной стране Пеллюсидар, оказавших огромное влияние на жанр американской авантюрной фантастики.

● В 1951 году родился **Тимоти Зан**, американский писатель, автор романов “Взросление”, “Включение мертвеца”, “боевых” сериалов “Черные воротнички”, “Кобра”, а также ряда книг из цикла “Звездные войны”.

● В 1960 году родился русский писатель **Антон Молчанов**, пишущий под псевдонимом **Ант Скаландис**, автор сборника “Ненормальная планета”, романов “Катализ”, “Заговор Посвященных”, “Меч Тристана”. В соавторстве с **Гарри Гаррисоном** продолжил сериал последнего “Мир смерти”.

2 сентября

● Родился **Александр Казанцев** (1906-2002), русский писатель, автор романов “Пылающий остров”, “Арктический мост”, “Льды возвращаются”, “Фаэты”, “Сильнее времени”, “Купол надежды”, “Клокочущая пустота”, “Острее шпаги”. Корифей советской НФ “ближнего прицела” и главный “генерал от фантастики” в СССР, он остался в памяти как одна из самых одиозных фигур на литературном поле эпохи застоя. По соображениям идеологического компромисса, первый лауреат премии “Аэлита-81”, которую разделил с братьями **Стругацкими**.

9 сентября

● В 1999 году впервые было получено неоспоримое доказательство рождения “черной дыры” в результате взрыва сверхновой в двойной системе GRO J1655-40.

12 сентября

● В 1921 году родился **Станислав Лем** (р. 1921), польский писатель, оригинальный философ и, по всей видимости, последний мыслитель-энциклопедист. Автор знаменитых романов “Солярис”, “Возвращение со звезд”, “Непобедимый”, циклов “Кибериада”, “Звездные дневники Йона Тихого”, “Рассказы о пилоте Пирксе”, множества литературных мистификаций а-ля **Борхес** (“Идеальный вакуум”, “Мнимая величина”) и фундаментальных научных работ (“Фантастика и футурология”, “Сумма технологии”), он является, вероятно, самым авторитетным и почитаемым фантастом мира среди ныне живущих.

13 сентября

● В 1959 году зонд ‘’Луна-2’’совершил первую в истории (жесткую) посадку на спутник Земли.

● В 1991 году в прокат вышел шестой фильм из сериала “Кошмар на улице Вязов” — “Фредди мертв: Последний кошмар”. Он стал единственным в цикле, созданным женщиной-режиссером (**Рэйчел Таталай**) и частично снятым в стереоизображении.

15 сентября

● В 1942 году родилась **Челси Куинн Ярбро**, американская писательница, автор популярного мистико-исторического сериала о графе Сен-Жермене, его возлюбленной вампирше Атте Оливии Клеменс, романов “Ариосто”, “Ради всего святого”, “Синдром Таджи”, “Время Четвертого всадника”, “Ложный рассвет”, “Гиацинты”, “Кочевники” и др.

16 сентября

● В 1956 году родился **Кирилл Еськов**, русский писатель, автор повести “Евангелие от Афрания” и развивающего темы трилогии Толкина “Властелин Колец” романа “Последний кольценосец”.

17 сентября

● В 1999 году вышла ставшая блокбастером компьютерная НФ-игра **Dino Crisis**, созданная в жанре “survival horror” и посвященная выживанию в своеобразном “парке юрского периода”.

19 сентября

● В 1961 году супружеская пара Бетти и Барни Хилл из Портсмута (штат Нью-Гемпшир, США), двигаясь по шоссе на машине, подверглись воздействию НЛО, в результате чего из их памяти выпали два часа. Под гипнозом супруги показали, что их изучали некие существа. Этот инцидент считается одним из наиболее известных случаев похищения людей инопланетянами.

20 сентября

● В 1950 году родился **Джеймс П. Блейлок**, американский писатель, лауреат Премии им. Филиппа Дика и Всемирной премии фэнтези, автор трилогии “Эльфийский корабль”-”Исчезающий гном”-”Каменный великан”, романов “Гомункулус”, “Машина лорда Кельвина”, “Страна грез”, “Бумажный Грааль” и др.

● В 1977 году на исходе ночи жители северо-западного региона СССР в течение нескольких минут наблюдали необъяснимое явление, получивший название Петрозаводского феномена. Около четырех часов утра на темном небе вдруг вспыхнула огромная “звезда”. Эта “звезда” медленно двигалась к Петрозаводску и, распластавшись над ним в виде огромной “медузы”, повисла, осыпая город множеством тончайших лучевых струй, которые производили впечатление проливного дождя.

21 сентября

● Родился **Герберт Джордж Уэллс** (1866-1946), английский писатель и мыслитель, основоположник современной НФ, автор классических романов “Машина времени”, “Остров доктора Моро”, “Человек-невидимка”, “Война миров”, “Первые люди на Луне”, “Пища богов” и мн. др.

● В 1947 году родился **Стивен Кинг (Ричард Бахман)**, ведущий американский писатель в жанре ужасов и мистического триллера. Его перу принадлежат такие известнейшие романы, как “Кэрри”, “Мертвая зона”, “Томминокеры”, “Сияние”, “Мизери”, “Оно” и грандиозный фэнтези-сериал “Темная Башня”. Наиболее часто экранизируемый автор Америки.

24 сентября

● Родился **Джим Хенсон** (1936-1990), американский актер, режиссер, сценарист и продюсер, создатель детских телепроектов “Маппет-шоу” и “Улица Сезам”, а также режиссер и автор сценариев популярных фэнтези-фильмов “Лабиринт” и “Темный кристалл”.

● В 1945 году родился **Дэвид А. Дрейк**, американский писатель, мастер жанра “боевой фантастики”, автор сериалов “Бойцы Хаммера”, “Флот”, “Боевая станция” и др. Участник известного межавторского проекта “Мир воров”.

25 сентября

● В 1987 году состоялась премьера фэнтези-фильма “Принцесса-невеста” Роба Райнера, признанного лучшим образчиком жанра в кино 80-х годов 20 века.

30 сентября

● В 1993 году вышла в свет первая часть знаменитого хитового НФ-квеста Myst, ставшего законодателем мод в жанре и являвшего собой настоящий прорыв в области компьютерной графики того времени.

Архивы ворошил Александр Чекулаев

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА КНИГИ

Юрий Усачёв

дневник космонавта
три жизни в космосе

Полтора года в Космосе провел российский космонавт Юрий Усачёв. И все это время он вел личный дневник наблюдений. В нем — яркие впечатления от стартов и посадок, выходов в открытый Космос и работы с первым космическим туристом. Но главное в дневнике — гигантский опыт выживания в экстремальных условиях, умения приспосабливаться к любым, даже самым нестандартным ситуациям, сосредоточиться на текущей задаче, не распыляя внимание и не отвлекаясь на мелочи. И бесценный опыт физического и психологического тренинга.

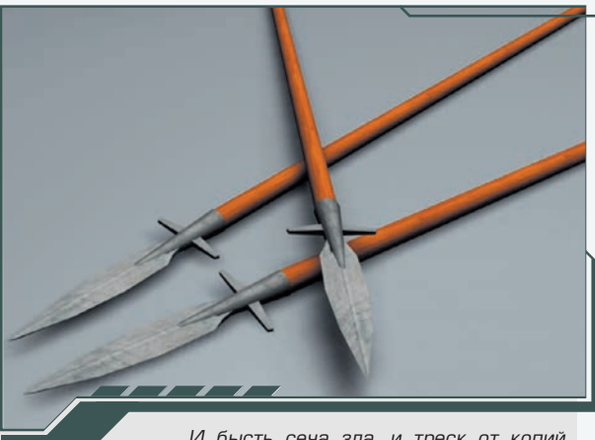
GELEOS
www.geleos.ru

Игорь Край

А У МЕНЯ – ДЛИННЕЕ!

ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ

Пеших воинов средневековья чаще всего изображают с мечами и топорами. Но не мечи были главным оружием воинов ушедших веков. Пехота предпочитала сражаться в сомкнутых порядках, закрывшись щитами. А в тесном строю размахнуться мечом или топором негде. Для боя “станка на стенку” наиболее эффективным оружием оказывалось копье. Копейщики могли встать буквально плечом к плечу. Кроме того, наносить удары имели возможность воины не только первого, но и второго, и третьего рядов. Наконец, копье просто доставало дальше меча.



И бысть сеча зла, и треск от копий ломления, и звук от сечения мечного, яко же и озеру промерзшию двинуться. И не бе видети льду: покры бо ся кровию.

Житие Александра Невского.

Именно копьями в средних веках и древности вооружалась основная масса пехоты. Копья служили и главным оружием рыцарей.

Древнейшие копья

Около 200 тысяч лет назад предкам современного человека удалось создать новый каменный инструмент – резак. По названию этого орудия ясно, что им можно было *резать* (а не рубить) дерево и кость. Резак позволял обстругивать и затачивать палки. Наконечника еще не было, и острие палок только обжигалось на костре. Так появилось древнейшее копье – *острога*. Сразу с момента своего появления она стала главным оружием древнего охотника. Дубины были забыты.

Копье без наконечника не имело перевеса к острию и не годилось для броска. Острога удерживалась двумя руками, так как для достаточной эффективности удара на нее надо было наваливаться всем весом.

В период средневековья, за неимением лучшего, кольями с обожженным концом иногда вооружались крестьяне.

Примерно 20 тысяч лет назад копья стали оснащаться наконечниками из камня или кости. С этого времени копье стало использоваться как для броска, так и для удара.

Смешанное назначение копья продолжали сохранять и в век металла. Копья греческих героев гомеровского периода, *фрамеи* древних германцев и франкские *ангоны*, с равным успехом выступали и как метательное, и как рукопашное оружие.

Наконечник первобытного копья из кремня.

Чтобы не оставаться после броска безоружным, воин носил с собой два копья. Реже, как это делали галлы, копье снабжалось длинным ремнем, за который его можно было притянуть после броска назад.

Пробивная сила универсальных копий была посредственной. Пробить кольчугу, метнув такое копье, было можно только с очень близкого расстояния. Естественно, решающее значение имели качество наконечника, качество кольчуги и сила броска. Во “Властелине колец” Толкина мифриловая кольчуга Фродо во время боя в Мории выдерживает попадание копья, брошенного орком. Но здесь Фродо могла бы спасти и железная кольчуга. С другой стороны, в фильме, поставленном Питером Джексоном, удар по кольчуге Фродо наносится от руки, причем могучим троллем. Такой удар должен был бы попросту расплющить бедного хоббита в любой кольчуге. Но – не расплющил.

Римское пехотное копье и пилум.

Когда неорганизованные толпы варваров на полях сражений сменила *фаланга*, стало ясно, что для метательного боя требуется одно копье, а для рукопашной схватки – другое. Дело было не в длине или весе, а в балансе. Метательное копье имело

Копья на охоте

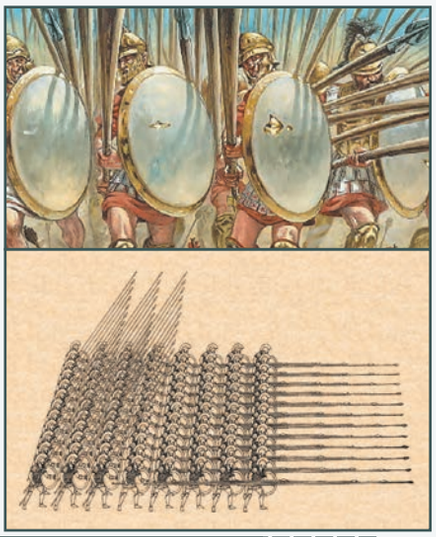
Еще в каменном веке, наряду с метательными и рукопашными копьями, охотниками стали использоваться копья еще одного вида – загонные. Раненый зверь мог напасть. И остановить его в прыжке была способна только рогатина – толстый, двухметровой длины кол, упертый тупым концом в землю.

В период средних веков охотничьи рогатины обычно снабжались наконечником из железа. Но качество наконечника для этого оружия большого значения не имело. Важна была прочность древка. Поскольку зверь обрушивался на рогатину всем своим весом, даже простой обожженный кол вонзался очень глубоко. Для того же, чтобы рогатина не прошла насквозь, и в последние мгновения своей жизни зверь все-таки до охотника не добрался, ниже наконечника на рогатине располагалась прочная перекладина.

Военное применение рогатин практически не отличалось от их применения на охоте. С их помощью пехота оборонялась от кавалерии. Кроме этого, рогатина могла быть применена для удара, и даже для броска. Причем рогатиной можно было пробить кольчугу – весила она все-таки больше 2 кг. Дешевизна и универсальность рогатины делали ее довольно популярной среди ополченцев.

С другой стороны, метнуть рогатину можно было только на несколько метров. Большой вес и толстое, неудобное древко затрудняли использование рогатин и в рукопашной.

Мало шансов давала рогатина и в борьбе с конницей. Ведь по сравнению с лошадью, медведь – мелкий хищник. Надежно защитить пехоту от копыт боевых коней могло только значительно более длинное оружие – пики.



Македонская фаланга.

центр тяжести, смещенный к наконечнику. Но в ближнем бою требовалось копье, уравновешенное ближе к тупому концу.

Копье, центр тяжести которого был смещен назад противовесом или утолщением древка, стало главным оружием пехоты.

Длина универсальных копий составляла 150-200 см, а вес обычно был около 700 граммов. Рукопашные одноручные копья весили столько же, но длина их была больше: до 240, а иногда даже до 300 см.

Сарисса и пика

В составе древнегреческой фаланги воины (*гоплиты*) вооружались копьями одинаковой длины. Потому воспользоваться ими могли только бойцы первых двух-трех рядов. Остальные ряды только обеспечивали напор – подталкивали вперед товарищей.

Напор был важен. В древности такие обороты речи, как “смять”, “потеснить” или даже “опрокинуть врага” имели буквальное значение. В бою между фалангами две “стены щитов” сшибались с разбега. Побеждал тот, у кого рядов в фаланге было больше, а гоплиты – толще.

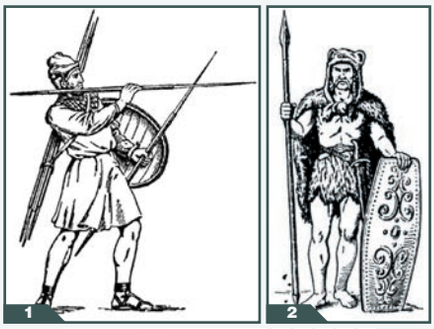
В македонской фаланге длина копий дифференцировалась по рядам. Первые два ее ряда состояли из тяжеловооруженных щитоносцев с одноручными копьями. Причем копья второго ряда бойцов были длиннее копий первого ряда. Начиная же с третьего ряда, воины несли *сариссы* – необычайно длинные копья с массивным противовесом. Сариссы удлинялись с каждым рядом и доходили до 7 метров, а вес их при этом мог достигать 8 кг. Самые длинные сариссы при переноске даже разбирались на две части. Длина сарисс подбиралась с таким расчетом, чтобы все наконечники выступали примерно на метр за линию щитов.

Ударов своим оружием сариссофор не наносил. Врага он видеть не мог и обнаруживал его только осязательно. Сариссофор тыкал свою жердь, пока она не упиралась во что-то твердое. Нащупав же вражеский щит, воин начинал напирать на него своим копьем. Сариссы позволяли напирать на врага наиболее эффективным и экономичным путем. Кроме того, бойцы двух первых рядов могли наносить удары копьями, а не толкаться щитами.

Главной силой на полях сражений средних веков стала тяжелая кавалерия. Поэтому пехота была вынуждена вооружаться уже не щитами и сариссами, а гигантскими рогатинами – *пиками*.

Пика была несколько короче и легче сариссы – “всего” 420-500 см при весе 4-5 кг. Но удерживать ее было еще труднее, так как противовесом она не снабжалась. При отражении атаки кавалерии пикинер упирал тупой конец пики в землю, наступал на него ногой, а наконечник наклонял вперед. Так, чтобы он оказался на уровне груди лошади.

Лошадь налетала на пику, но ее грудь могла защищаться доспехами. Даже если она оставалась голой, то пики ломались о ребра боевого коня, как спички. А если и не ломались, то убить коня было мало, надо было еще и погасить его огромную инерцию. Пик требовалось много. Их и было много. Большая длина оружия позволяла пехоте отгородиться от кавалерии семью рядами наконечников.

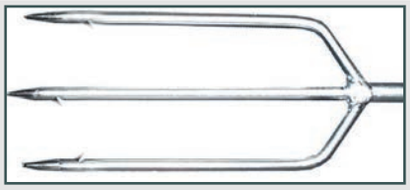


1. Метание пилума.
2. Пеший древнегерманский воин, вооруженный копьем.

Пика использовалась и в бою с пехотой. Но, как и сариссой, ею нельзя было нанести удар: пику направляли на врага и шли вперед. Конец ее при этом зажимался под мышкой. Только так пику можно было удержать горизонтально. Либо, если пикинеры располагали кирасами, тупой конец пики упирался в специальный держатель – “*ток*”, приваренный к кирасе.

Как пику, так и сариссу можно было использовать только в строю. Для индивидуального боя пикинер носил короткий меч.

Оружие Нептуна

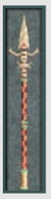


В 14 веке в Европе и на Руси начали применяться копья с очень узкими граненными наконечниками. Треугольная и квадратная в сечении “игла” легко протыкала кольчуги и протискивалась между чешуйками пластинчатого доспеха.

Кроме того, в этот период наконечник копья стал снабжаться широкой металлической перекладиной. Гарда, подобная той, что отделяет рукоятку меча от лезвия, давала больше возможностей для отражения ударов, чем бунчук или металлические полосы на древке.

Копье с длинным (до 40 см) граненым острием и широкой выгнутой вперед металлической перекладиной называлось в Европе корсеской. А на Руси – “рункой”. Действительно, форма наконечника очень напоминало знак древнего рунического письма.

Вариантов соотношения длины острия и гарды могло быть множество. Если загнутые вперед ветви гарды корсески достигали длины острия, получался трезубец. Был в ходу и “двузубый” трезубец – боевые вилы.

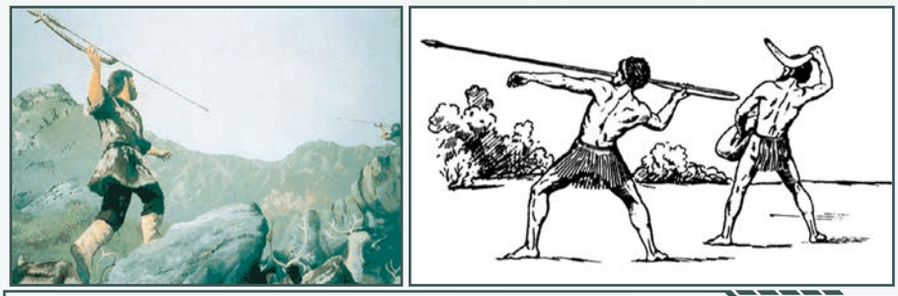


От ударов оружия с длинными боковыми остриями врагу труднее было уклоняться. Кроме того, “зубьями” можно было зажимать вражеский клинок.

Двуручные копья и протазаны

Кроме легких копий, предназначенных для использования со щитом, существовали и более тяжелые копья, для удержания которых требовались обе руки. Копье с крупным наконечником и прочным древком оказывалось эффективным оружием индивидуального боя. Им можно было пробивать легкие панцири. Воины с такими копьями не могли пользоваться щитами, но ничто не мешало им наступать в плотных построениях.

Если воин сражался без щита, то копьем ему приходилось не только наносить удары, но и отражать их. Чтобы



Копье, брошенное из компьеметалки, летит дальше.

Подпорка для пищали

Если европейским алебардщикам приходилось бороться с тяжелой рыцарской кавалерией, то русским бердышникам, в основном, противостояла легкая конница татар. Азиатский всадник, в отличие от рыцаря, не располагал прочными доспехами, зато был очень подвижен. В Европе, таким образом, от алебарды требовалась высокая пробивная способность. Древковое же оружие русской пехоты должно было быть максимально легким и удобным.

Лезвия русских бердышей 15 века были совсем маленькими. Потому при длине 220 см бердыш весил всего 1,5 кг – втрое меньше европейской алебарды. Уменьшению веса способствовало и то, что крюк в России не объединялся с секирой на одном древке. Часть пехоты вооружалась бердышами, а другая часть – сулицами.

В 16 веке русская пехота стала вооружаться огнестрельным оружием – *пищалями*. Изменилась тактика, изменились и бердыши. *Стрелецкий бердыш* длиной всего 170 см и весом целых 3 кг был хорош в индивидуальном бою. Орудовали им уже не как алебардой, а как короткой глефой.

Пищаль весила аж 8 кг. Потому в походе стрелец нес только бердыш, а пищаль оставалась в обозе. В бою же бердыш превращался в подпорку для пищали. Так продолжалось до тех пор, пока в 1640-х годах Алексей Тишайший не перевооружил стрельцов более мощными европейскими мушкетами с обычной подпоркой. Но и после этого, даже в период Северной войны (при Петре Первом), облегченный до 1,4 кг бердыш продолжал использоваться в русской армии офицерами и артиллеристами.

древко не оказалось перерубленным, передняя его часть усиливалась полосами железа. Защищать древко мог и *бунчук* – узел шнуров из конского волоса или пеньки.

Длина двуручных копий составляла от 170 до 230 см. Весили они, естественно, больше, чем одноручные – обычно 1,2-1,5 кг. В случае же усиления древка железом вес двуручного копья мог достигать даже 3 кг.

Наконечник копья мог быть сделан широким и длинным, как лезвие меча. В этом случае он приобретал и рубящие свойства. Копье с похожим на меч наконечником называлось протазаном. Как правило, для удобства отражения вражеских ударов клинок протазана снабжался еще и дополнительными боковыми лезвиями.

Если на копейное древко устанавливался не прямой, а изогнутый, заточенный только с одной стороны клинок, то получалась глефа – излюбленное оружие перумовского некроманта Неясыти. Похожим на глефу оружием была и гизарма. Только у гизармы клинок, напротив, имел вогнутую, как у косы, форму.

Впрочем, легкая глефа некромансера – не слишком характерный пример. Европейские протазаны и глефы 15-16 веков предназначались для боя в строю и пробития легких доспехов, имели длину 210-250 см и весили 2,5-3,2 кг. Для индивидуального боя рыцарями применялись короткие глефы длиной 120-150 см и весом 2-3 кг. Ими орудовали как секирами.

Алебарда, годендаг и сулица

Лес длинных пик средневековой пехоты останавливал рыцарскую кавалерию. Останавливал, и что дальше? Ситуация получалась патовой: коннице не добраться до пехоты, а пехоте – до конницы. С каким оружием пехота могла атаковать кавалерию?

Рыцарский доспех 15 века можно было разрубить только сильным ударом. Но на топорах с конным противником биться трудно. В бою на рубящем оружии высота позиции – решающее преимущество. Способом лишить всадника преимущества в высоте было помещение лезвия секиры на очень длинное древко.

В 15-17 веках пикинеров сопровождали алебардщики. *Алебарда* представляла собой сочетание копейного острия, лезвия секиры и крюка на одном древке. Атакуя рыцарей, алебардщики рассыпались, чтобы иметь пространство для размаха, и наносили рубящие удары огромной силы. При случае всадника можно было стащить с седла крюком. Острие же позволяло алебардщикам сражаться в тесном строю против вражеской пехоты.

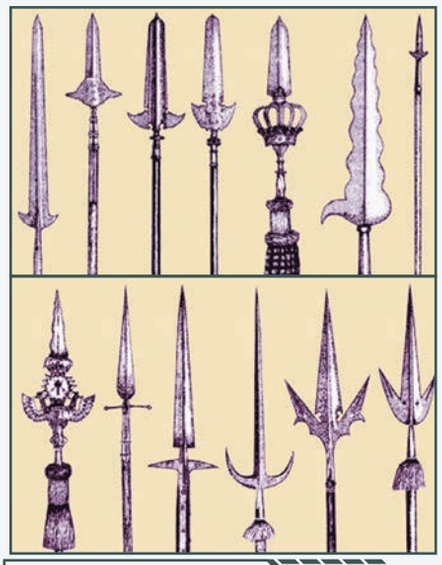
Разновидностей алебард существовало множество. Лезвие секиры могло быть очень широким или очень узким. Секира

Наконечники средневековых копий.

могла быть заменена чеканом *(“люцернский молот”)*, либо навершием палицы (*годендаг*). Фламандцы, например, в начале 14 века одержали победу над французскими рыцарями в “Битве золотых шпор” именно годендагами. Рыцари в ту пору в большинстве облачались в кольчуги. Поэтому палица против них была тем, “что доктор прописал”.

Крючьев алебарда могла иметь много – как позади, так и по бокам секиры. Но могла и вовсе не иметь. Русские отдавали предпочтение именно алебардам без крючьев – *бердышам*.

Существовали варианты алебард и без направленного вперед острия. В каком-то



Протазаны, корсески и пики.

смысле разновидностью алебарды можно считать даже *сулицу* – боевой багор. Сулица не имела секиры – только острие и крюк.

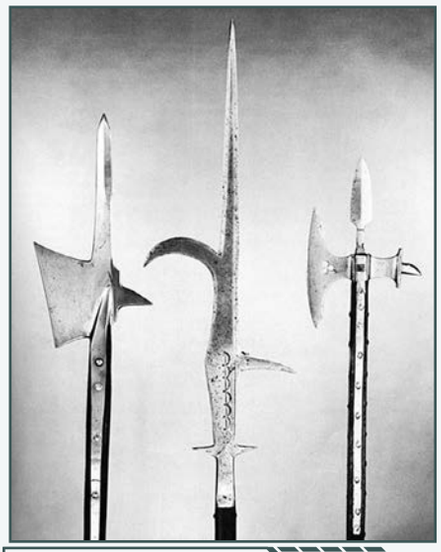
Длина алебард колебалась в пределах 200-240 см, а вес их при этом мог быть от 2,5 до 5,5 кг. Причем средневековые европейские алебарды и годендаги были очень тяжелыми. Алебарды весом менее 4 кг стали использоваться только к концу 16 века. Исключение составляли сулицы. Они имели те же длину и вес, что и двуручные копья.

300 см достигали в длину *морские “абордажные” алебарды*. Предназначались они как для боя, так и для стягивания бортов кораблей при абордаже. Крюком можно было зацепить не только всадника, но и вражеское судно.

Кавалерийские копья

Длинными копьями, благодаря которым рыцари и стали именоваться “копейщиками”, всадники вооружились далеко не сразу. Самые древние конные варвары – *скифы* – признавали только *дротики*. Тяжелая же кавалерия Греции и Рима применяла короткие и легкие одноручные копья, ничем не отличавшиеся от тех, которые были в ходу у пехоты.

Характерно, что всадниками античности копья удерживались не в опущенной, а



Форма алебард могла сильно различаться.

в поднятой руке. Пока наездник не получил опору на стремена, толчки в горизонтальной плоскости были очень опасны для него. Потому удар наносился сверху.

Как использовать в кавалерийском бою длинные копья, придумали македонцы. Сарисса длиной 420 см удерживалась всадником уже обычным способом – наперевес. Но отдачу от удара поглощали ремни, которыми сарисса привязывалась к седлу. *Привязной сариссой* можно было поражать врага только по курсу движения коня. Всадник больше не наносил удар, а только направлял его. Сарисса вонзалась сама, когда всадник проносился мимо врага.

Сила удара привязанного к седлу копья оказывалась пропорциональной скорости движения лошади. Возможно, по этой причине плохо державшиеся в седле римляне до конца остались верны копьям для верхнего удара. Зато привязные сариссы оказались на вооружении знаменитых *парфянских катафрактов*.

Копья длиной 280-340 см и весом 2,3-3,3 кг стали широко использоваться кавалерией сразу после изобретения стремени. *Кавалерийская пика* чаще всего имела узкий граненый наконечник длиной 15 см. Но иногда для наиболее коротких копий применялись плоские, широкие наконечники изогнутой формы. Кривой наконечник обладал меньшей пробивной силой, зато не застревал в ране, а выворачивался из нее.

У восточной кавалерии копье конкурировало с луком и саблей, но в средневековой Европе оно было основным оружием всадника. *Рыцарские копья* постоянно увеличивались, достигнув 440 см длины при весе 4 кг и больше. Если легкая кавалерийская пика высовывалась всего на метр впереди головы коня, то рыцарское копье – на 2-3 метра.

Подобно древнему катафракту, рыцарь уже не наносил удары, а только направлял копье. Слишком уж оно стало длинным и тяжелым. В 15 веке кавалерийское копье, как и пехотная пика, стало упираться в ток кирасы.

Метательные копья

Легкие, уравновешенные для метания копья с наконечниками из кости или камня широко применялись охотниками каменного века. Листовидный кремневый наконечник *дротика* – одна из самых массовых находок в археологии.

Древними охотниками была придумана и *копьеметалка*. Для увеличения размаха руки при броске применялась дощечка с упором для торца древка либо ременная петля. Дротик, брошенный обычным способом, летел на 35 метров. С помощью же копьеметалки его можно было отправить на вдвое большее расстояние. Точность броска, правда, значительно ухудшалась.

Лук конкурировал с дротиками, но нигде не вытеснял их полностью. Относительно большой вес позволял дротикам дольше, чем стрелам, сохранять убойную силу. Кроме того, на небольшом расстоянии дротик попадал точнее стрелы из лука. Наконец, преимущество дротика заключалось уже в том, что он занимал всего одну руку. В другой руке мог быть, например, щит. С другой стороны, метание дротика требовало пространства для размаха, и с собой дротиков нельзя было носить так много, как стрел.

От рукопашных копий дротики, кроме баланса, отличала еще и форма наконечника. Рукопашное оружие делалось так, чтобы его наконечник не застревал во вражеских щитах. Острие же метательного копья, как правило, имело зазубрины. Дротик с "*заусенцами*" на наконечнике труднее было извлечь из раны. В щитах же застревать его наконечник, напротив, был должен. Дротик, воткнувшийся в щит, затруднял движения бойца.

В позднем средневековье древковое оружие часто использовалась как дополнение к парадной форме.

Высокие точность и пробивная сила метательных копий приобрели особую важность в эпоху широкого применения доспехов и щитов. Защищенных панцирями и прячущихся за щитами воинов античности проще было поразить снайперскими бросками дротиков с короткой дистанции, чем стрелами. Дротиком можно было пробить не слишком прочный доспех – холщевый, кожаный или кольчужный.

В Древней Греции славились фракийские метальщики дротиков, называемые "*пелтастами*" (от "*пелта*" – легкий кожаный щит). Но больше всего любили метательные копья римляне. Из 4500 бойцов легиона только 900 – всадники и *триарии* (наи-

Единственный удар

Длинное копье оказалось самым грозным оружием в руках всадника. Но еще македонцы были вынуждены задуматься над тем, что будет с седоком, если наконечник копья вонзится в землю, в дерево или во врага. Ведь в бою всадник движется относительно цели со скоростью более 10 метров в секунду. А если еще и сама "цель" скачет навстречу, то скорость сближения удвоится. Конник не успевал выдернуть свое оружие. Более того, древко застрявшего копья могло выбить его из седла или переломать ему кости. Копье буквально оказывалось "палкой о двух концах".

Из соображений безопасности всадника кавалерийские копья стали делать из самого хрупкого дерева. Застрявшее копье должно было легко переламываться.

В конце 14 века, когда копья стали упирать в ток кирасы, их ломкость приобрела еще большее значение. В этот период древко стало склеиваться в виде полой трубы и получило конический щиток, защищавший руку. Полые копья весили меньше и ломались легче.

Таким образом, кавалерийское копье рассчитывалось только на один удар. Но что было делать сломавшему свое копье всаднику? Конечно, оставался меч, но его еще надо было успеть выхватить! А времени терять было нельзя. Ведь в бою всадники выстраивались в несколько рядов. Сразив копьем одного врага, рыцарь всего через полсекунды должен был разойтись со следующим.

После удара копьем в руке у рыцаря оставался обломок с противовесом. Им он и отбивался – как палицей – пока не улучал момент, чтобы выхватить меч или топор.

Любопытно, что, когда в 16 веке копья на вооружении кавалерии стали заменяться пистолетами, этот принцип был сохранен. Пистолет 16-17 веков имел на рукоятке увесистое "яблоко" и после выстрела мог быть использован, как дубинка.

Дротик, спрятанный в щите

В отличие от стрел, дротики не снабжались оперением. Исключение в этом отношении представляли римские и византийские “*плюмбаты*”.

Слово “плюмбата” с латыни может быть переведено, как “свинчатка”. Дротики этого типа имели длину всего 45 см и переносились по 5 штук в кармашках на внутренней стороне легионерского щита. Свинцовый утяжелитель смещал центр тяжести к самому острию. Поэтому коротенькое древко для стабилизации приходилось снабжать оперением.

Существовали как легкие (0,2 кг), так и бронебойные (более 0,7 кг) “плюмбаты”. Метались они на дистанцию до 60 м.

более опытные легионеры, образовывавшие третью линию) – имели рукопашные копья. *Велиты* – легкая пехота легиона – несли по 6-7 легких “*гаст*” и метали их на большое расстояние с помощью копьеметалки. Тяжеловооруженные *гастаты* и *принципы* на ближней дистанции метали более массивные копья – “*пилумы*”.

В средние века дротики использовались значительно реже. Упадок культуры привел к тому, что железо стало стоить слишком дорого. Франкский воин имел всего дюжину железных наконечников для стрел, либо пару копий. В таких условиях копья старались сохранять для ближнего боя. Или же после броска копье приходилось притягивать назад за ремень.

В XIV-XV веках, когда дефицит железа в

Кавалерийские копья рыцарей достигали огромной длины.

Почему бы длинное древко не использовать как флагшток? (Иллюстрация Ларри Элмора для мира “Забытых Королевств”).

Европе в значительной степени был снят, дротики снова вошли в моду. Рыцарскую конницу в этот период нередко поддерживали не только генуэзские арбалетчики, но и испанские метальщики дротиков.

Боевые дротики можно поделить на три основных типа. *Легкие дротики* весом 0,2-0,3 кг и длиной до 210 см использовались как в бою, так и на охоте. Небольшой вес обеспечивал максимальную дальность и точность броска.

Дальность полета легких дротиков могла быть еще больше увеличена применением копьеметалки. Но большой пробивной силой они, конечно, не обладали.

Характерным примером дротика легкого типа может считаться римская “*гаста велитас*”.

Более тяжелые метательные копья предназначались для пробития доспехов. Как правило, их отличали граненые – “бронебойной формы” – наконечники и увеличенный вес. Большой вес требовался для достижения высокой пробивной силы. Потому дротики намеренно увеличивали, надевая на древко свинцовые кольца. При умеренной (150-180 см) длине вес бронебойных дротиков колебался в пределах 0,7-1,7 кг. Летело такое копье на 20 метров при броске “с места”, и на 25-30 метров, DFесли воин перед броском разбегался.

Бронебойные дротики римляне именовали “*легкими пилумами*”. Копье, на древко которого крепился всего килограмм свинца, действительно, казалось римлянам легким. Существовали ведь и *тяжелые пилумы*, весом 2,5, а иногда даже целых 5 (!) кг.

Тяжелые дротики предназначались для выведения из строя вражеских щитов. Метались они, естественно, только на несколько метров. Но уж при попадании такой пилум либо проламывал самый прочный щит, либо застревал в нем своим иззубренным наконечником. В любом случае, щит становился негодным к употреблению.

Может возникнуть вопрос – а стоило ли уничтожение щита таких трудов? Но в греческое и римское время щит являлся главным оружием воина. Если не применялись сариссы, то “опрокинуть” и “смять” врага можно было только напором щитов. Щит римского легионера весил 10 кг – больше, чем все остальное его вооружение.

В “Войне мага” Ника Перумова легионы Мельинской империи успешно отражают атаку тяжелой кавалерии Семандры залпами пилумов. Эффективность дротиков все-таки не стоит переоценивать. Сами римляне такой способ борьбы с катафрактами осуществимым не считали. Лошадь слишком быстро преодолевала те 20-30 метров, на которые мог быть брошен пилум.

Широко применялись дротики и конными воинами. Вооружение ими позволяло всаднику использовать одну руку для управления лошадью. Кроме того, в бою дротик выхватить из обоймы (“*джида*”) можно было быстрее, чем лук и стрелу из колчана.

На Руси джид иногда имел три отделения. Одно представляло собой ножны палаша, а в двух других перевозились сулицы. Сулицами русские в старину называли не только боевые багры (о которых рассказывалось выше), но и метательные копья.

Кавалерийские дротики были короткими – всего 70-120 см. Но вес их при этом превышал 0,5 кг, что позволяло пробивать ими легкое защитное снаряжение. Метались дротики конницей на небольшое расстояние – метров на 10-15.

Подводя итоги

Копье стоило во много раз дешевле, чем меч. И, при том, признавалось более сильным оружием. На турнире или поединке против бойца с мечом копье применять было нельзя – бой стал бы неравным. Во время же боя “стенка на стенку”, когда возможности уклоняться от ударов не было, преимущество копья становилось подавляющим.

Копье появилось на многие тысячелетия раньше меча и служило дольше него. В принципе – до сих пор служит. Винтовка со штыком отличается от двуручного копья только древком.

К сожалению, с эстетической точки зрения копье выглядит куда менее эффектно, чем меч. Поэтому воины миров “меча и магии” копья используют редко.

Рыцарское копье (“лэнс”) – непременный атрибут фэнтезийного воина (картина Даррела Суита).

ИЗДАТЕЛЬСТВО "ЭКСМО" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

КОРИФЕЙ РОССИЙСКОЙ ФАНТАСТИКИ

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ

НОВАЯ КНИГА МАСТЕРА!

«ЗЕМЛЯ ЧУДЕС»

СБОРНИК НОВЫХ РАССКАЗОВ И ПОВЕСТЕЙ

Россия — душа мира, его надежда и опора...

www.eksmo.ru

www.golovachev.ru

Александр Трифонов

НОВОСТИ НАУКИ, ТЕХНИКИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

БУДУЩЕЕ – СЕГОДНЯ

Онлайновые миротворцы

В обличье такого вот загорелого пехотинца можно поспособствовать насаждению демократии в виртуальном Ираке.

Представьте себе следующую картину: вечером вы включаете программу новостей и при помощи специального оборудования оказываетесь прямо в гуще событий – героически боретесь с пожаром, присутствуете на концерте суперзвезды или же оказываетесь в гуще событий очередной войны. Чем не сюжет для фантастического романа? Первые подвижки в данном направлении сделала нью-йоркская фирма **Kuma Reality Games**. Всего за $9,99 в месяц можно поучаствовать во множестве операций американских воинов-освободителей в Ираке и Афганистане: поохотиться за Хусейном, освободить заложников в Иране, сразиться на улицах Эль-Фаллуджи и пригородов Багдада.

По сути, игра представляет собой онлайновую стрелялку, в которой воссоздаются реальные места и участники событий, а затем в ходе отдельных миссий игроки переигрывают сюжет, только недавно передававшийся в новостях. Новые миссии выходят регулярно, и их нужно скачивать с сайта игры вместе с массой побочных сведений: подборкой новостей, комментариями экспертов, фотографиями со спутников, информацией об участвовавших в данном бою армейских подразделениях и группах боевиков. Создатели игры отметают обвинения в стремлении нажиться на трагедии иракского народа и оправдании действий американских военных. “Мы пытаемся заставить американцев понять, что там происходит”, – заявляют в **Kuma**.

Миссия по захвату сыновей Хусейна. Из-за использования противотанковых ракет американцами оба брата погибли. В ваших силах изменить историю.

Вежливость = коммерческий успех?

Не за горами и тот день, когда компьютеры научатся полноценно понимать человека и общаться с ним. А пока этого не случилось, разработчикам программ стоит учесть результаты исследования, проведенного тайваньским ученым. Любой пользователь компьютера неоднократно в бессильной злобе наблюдал сообщение об ошибке, подчас уничтожающей часы напряженного труда, либо десятый раз пытался выполнить инструкцию и каждый раз получал лаконичный отказ без указания причин. Безусловно, пока существуют компьютеры и разнообразнейшие программы, “пляски с бубном” вокруг бездушной машины никуда не денутся, но, по крайней мере, раздражение от собственной глупости способна смягчить обыкновенная вежливость программы.

Из двух версий тестовой программы, в которой с помощью подсказок надо было разгадать загадку, одна выдавала просто “ответ неверен”, а вторая каждый раз рассыпалась в извинениях, что не смогла дать более полезные подсказки. Как результат, большая часть испытуемых признала, что “вежливая” версия куда симпатичнее и намного дольше удерживает интерес. Впрочем, известен и вполне реальный негативный образец данного подхода – пресловутая “скрепка” в Microsoft Office. Как видно, далеко не все так просто, как кажется. Будем надеяться, в следующих версиях популярных программ разработчики учтут имеющиеся наработки, и простые пользователи намного реже станут испытывать неоправданное чувство вины, не найдя страницы в интернете или наблюдая синий экран в Windows…

Мобильный телевизор

Идея миниатюрного телеприемника давно носится в воздухе и не раз уже находила воплощение в виде единичных образцов, но только сейчас появились все основания утверждать, что мобильное телевещание не за горами. Речь, конечно, идет о такой распространенной вещи, как сотовый телефон. Еще совсем недавно встроенный цифровой фотоаппарат казался прихотью бесящихся с жиру буржуев, а теперь он входит в стандартный набор возможностей. То же самое может произойти и с телепередачами: например, в Южной Корее уже вовсю ведется подготовка к запуску универсальной системы вещания **Satellite Digital Mobile Broadcasting**. В отличие от часов-телевизоров, банальным встраиванием телеприемника дело не ограничится: сеть позволит передавать со специальных спутников на мобильные телефоны и карманные компьютеры теле- и радиопрограммы, а также данные из интернета.

Необходимо заметить, что обычный ТВ-тюнер потребляет много дополнительной энергии и плохо ловит сигнал на короткую антенну телефона, вдобавок постоянно перемещающегося. Новая же технология позволяет обойти эти проблемы с помощью передачи данных посредством высокоскоростного интернета и специальных наземных передатчиков, позволяющих

В Норвегии уже начато пробное телевещание на мобильники.

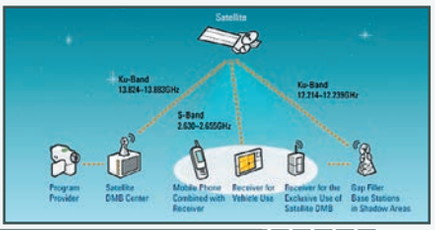


Схема работы Satellite Digital Mobile Broadcasting.

уверенно принимать спутниковый сигнал даже в метро и в автомобильных тоннелях. Вполне вероятно, что в будущем такая система заменит собой существующие схемы радио- и телевещания.

Миллион синих роз

Генная инженерия давно перешла со страниц фантастических романов в повседневную жизнь, и японские ученые недавно предоставили очередное тому доказательство. Потратив “всего” 14 лет и почти 28 миллионов долларов, они смогли вырастить розы уникального синефиолетового цвета, пересадив им от анютиных глазок ген, отвечающий за синий окрас. Похожие разработки велись и в США, но японцы оказались первыми. В продажу новинка должна поступить в 2007 году.

Одежда настоящего киберпанка

Этим летом на Японию обрушилась чудовищная жара, в больницы регулярно поступают люди с тепловыми ударами. Чтобы не использовать кондиционеры, усугубляющие парниковый эффект, министры, руководители корпораций и офисные служащие в жаркие дни перестанут носить пиджаки. Для консервативной Японии этот шаг сродни революции.

Ну, а на улице спасут специальная рубашка или куртка со встроенными вентиляторами, работающими от 4 пальчиковых батареек.

Армия

На вооружении армии США уже состоит около сотни **PackBot** – мобильных тактических систем, предназначенных для выполнения опасных заданий, например, обнаружения засевших в подземных тоннелях иракских партизан. По сути, они представляют собой тележки на гусеницах, на которые можно устанавливать разное оборудование. Следующее же поколение роботов под названием **Bloodhound** служит другой цели – оказанию медицинской помощи солдатам прямо на поле боя. При помощи GPS и видеокамер робот управляется медиком, который может находиться где угодно. Робот доставляет пострадавшим медикаменты, а санитар при помощи двусторонней связи может давать раненым инструкции по их применению. Кроме того, **Bloodhound** в случае крайней необходимости сможет эвакуировать бойца при помощи специального захвата. Все это делается не из-за пристрастия к техническим новинкам, а чтобы не подвергать людей излишнему риску.

Также проходит испытание новый суперфильтр для очистки грязной воды, который при помощи полимерной мембраны задерживает 99.9% бактерий, позволяя использовать воду хоть из ближайшего болота и даже… мочу, правда, в самых крайних случаях. Таким образом, сокращается вес переносимого солдатом снаряжения за счет пайка, который теперь может состоять только из высушенных продуктов.

Космос

NASA всерьез рассматривает вопрос применения на Марсе самолета с надувными крыльями. Преимущества очевидны: малый вес и размеры, что очень критично для космических кораблей, где каждый лишний кубический сантиметр выливается в гигантские расходы. Кроме того, надувные крылья, в отличие от раскладных механических, не боятся перегрузок и всегда безотказно раскрываются. Таким аппаратом можно выстрелить на далекое расстояние, после чего он расправит крылья и перейдет к неторопливому полету. Пока же проводятся испытания маленьких моделей, которые загружаются на большой самолет и затем раскидываются в воздухе. Таким образом можно накрыть сразу большое пространство. Такие же машины пригодятся и для исследования других планет с атмосферой.

Между тем, зонд **Mars Express** обнаружил в атмосфере планеты аммиак и метан, которые без источника пополнения в условиях Марса могут существовать всего несколько часов. Одним из таких источников могут быть вулканы, но никаких их следов до сих пор не было обнаружено. Единственным возможным вариантом остаются микробы, вырабатывающие данные вещества, а значит, и сейчас на Марсе имеется какая-никакая, но жизнь.

Интернет

Компания **MessageLabs**, поставщик средств безопасности для электронной почты, опубликовала результаты проведенного ею опроса среди своих клиентов. Итоги весьма удручающи: 60% фирм готовы отказаться от электронной почты, если текущая ситуация со спамом и вирусами не изменится. Остальные 40% также озабочены этой проблемой. Подавляющее большинство считает, что на смену e-mail должны придти новые способы скоростной передачи данных, и только 15% не верит в изменение ситуации в ближайшие десять лет.

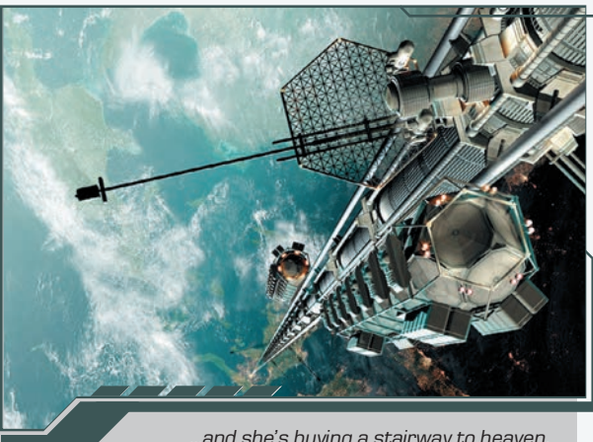
Розы всевозможных оттенков уже стали героями песен. Посмотрим, как сложится судьба этих красавиц.

Дмитрий Тарабанов

ЛИФТ К НЕБЕСАМ

ПЕРВЫЕ КИРПИЧИКИ СТРОЙКИ ВЕКА

В рубрике “Назад в будущее” мы постоянно информировали читателей о почти фантастических проектах, которые рождаются в современных научных лабораториях. В этот раз мы расскажем о чуде потрясающих масштабов. Речь пойдет о космическом лифте, первый рейс которого — не за горами. О лифте, строительство которого перевернет с ног на голову современную космонавтику, и вместе с ней — фантастику.



...and she's buying a stairway to heaven.
Led Zeppelin

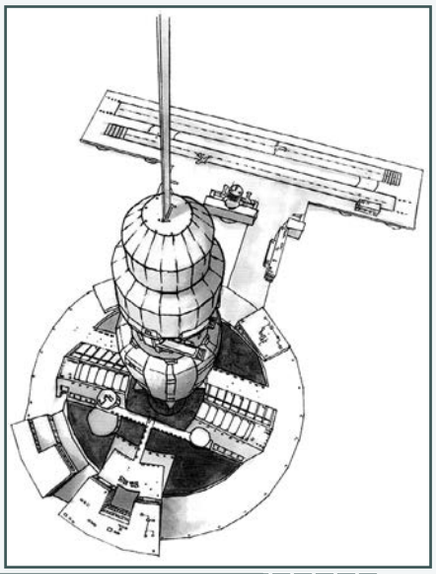
Канатная дорога

Вот, оказывается, какой длинной должна быть наша “веревка” в Космос — пятьдесят, а то и шестьдесят тысяч километров!.. Но если это будет сделано, возникнет прямая канатная дорога с Земли в Космос!

Юрий Арцутанов,
“В космос на электровозе”, 1960 год

Лифт для обитателя квартиры в многоэтажном доме — вещь привычная. Нагруженные сумками и вымотанные напряженным днем жильцы ударяют прожженную сигаретой кнопку и несколько секунд ждут, пока старый добрый друг придет к ним на выручку. С лязганьем двери откроются, обдав приятным запахом пластика, приглашая ступить на борт общедоступного транспортного средства с вертикальным взлетом. Красота! Если бы по тротуарам еще забегали самодвижущиеся дорожки, а на крыши садились почтовые вертолеты — мы бы вплотную приблизились к идеалу коммунистического градостроения, живо показанному в мире “Полдня”...

Но так уж повелось, что не заставшие времена репрессий умельцы время от времени вырезают на металлолом главную часть лифта — медный трос. И ни в чем не повинные жильцы карабкаются вверх по крутой лестнице, с грустью ощущая себя если не сизифами, то уж наверняка сотрудниками НАСА.



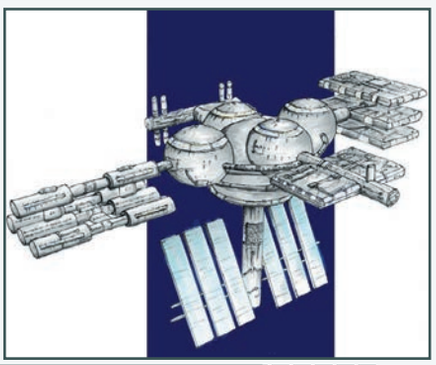
Это циклопическое сооружение — все, что осталось от “орбитальной башни” Артура Кларка после переноса строительной площадки на территорию Израиля.

Почему НАСА? Да потому что запуск каждой новой ракеты похож на восхождение по длиннющей лестнице с осклизлыми ступеньками. На таком чуде навернуться несложно, да и содержание его влетает американским налогоплательщикам в копейку. Суммы, затраченные на космические исследования, давным-давно перешли в разряд астрономических величин, а поднятие на орбиту одного килограмма полезного груза забирает из государственной казны в среднем $25000. Темпы сгорания денег велики. Ведь для восхождения мы, по сути, запрягаем реактивных вьючных животных, несправедливо позабыв о таких полезных изобретениях, как колесо, рычаг и блок, не раз выручавших человечество в прошлом. Ну, и уж наверняка позабыли про лифт, примелькавшееся чудо повседневной жизни.

Вполне объяснимо, почему в эпоху космических гонок идея Юрия Валерьевича Арцутанова осталась никем не замеченной. А ведь еще в 1960 году ленинградский ученый опубликовал в “Комсомольской правде” статью “В космос — на электровозе”, в которой изложил уникальную концепцию геосинхронного космического лифта. Не употреби Кларк имя Арцутанова в романе “Фонтаны рая”, мы бы, наверное, никогда не узнали, что фундамент грядущей Стройки Века заложил наш с вами соотечественник.

Сейчас, когда нефтяная платформа в Атлантическом океане обрастает гипотетическими строительными лесами, готовясь превратиться в порт для самого дерзкого транспортного средства, мы с удовольствием разворошим архивы почти полувековой давности, чтобы увидеть, с чего все начиналось...

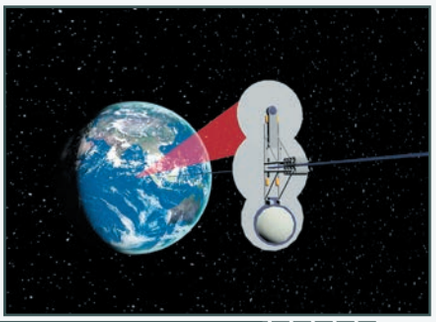
А начиналось все с примитивной пращи — куска шпагата с привязанным к одному из его концов камнем. В детстве мы не раз вращали подобное “изобретение”, наводя страх на взрослых и наглядно демонстрируя действие центробежной силы, под влиянием которой камень стремился дословно выполнить приказание: “Брось немедленно, иначе кому-то в глаз попадет!”.



“Противовес” — геосинхронная космическая станция.

Арцутанов предложил закрепить один конец такой “веревки” на земном экваторе, а ко второму концу, находящемуся далеко за пределами планетной атмосферы — подвесить уравновешивающий массу “пращи” груз. При достаточной длине “веревки” центробежная сила превысила бы силу притяжения и не позволила грузу упасть на Землю. Из приведенных Арцутановым расчетов следует, что сила притяжения и центробежная сила оказываются равны на высоте около 42 000 километров. Равная нулю равнодействующая этих сил надежно закрепляет “камень” в зените.

Инженер-конструктор, разрешите доложить: канатная дорога в космос проложена! Теперь герметичные фуникулерчики и электровозы побегут по “переплетениям ажурных нитей” вертикально вверх — к орбите. Плавное наращивание скорости и плавное же торможение помогут избежать перегрузок, характерных для отрыва раке-



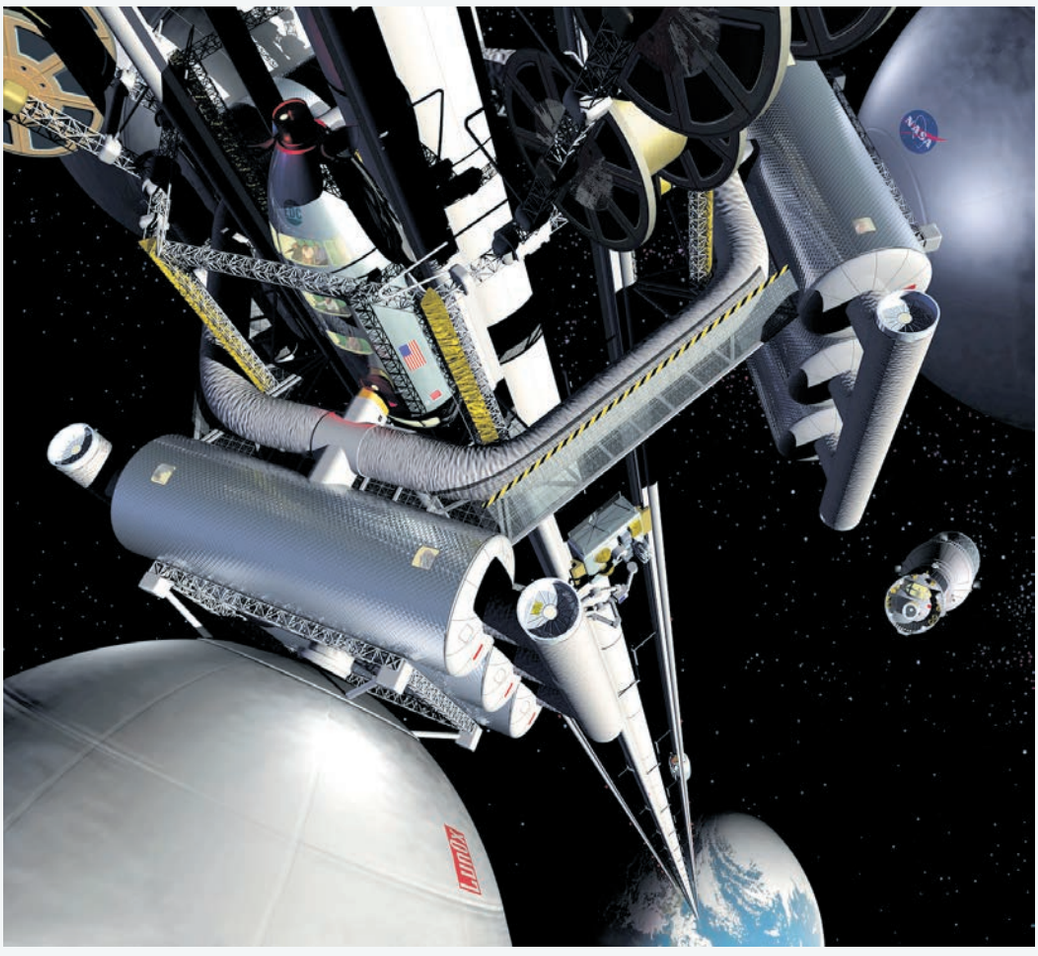
Беспроводная электросеть в действии (красный лазер).

ты. После нескольких часов путешествия со скоростью 10-20 километров в секунду последует первая остановка — в точке равновесия сил, где раскинувшаяся в невесомости перевалочная станция откроет гостям двери молочных баров, ресторанчиков, комнат отдыха — и замечательный вид на Землю из иллюминаторов Колеса Обозрения.

После остановки электровоз-фуникулер не только сможет двигаться без затрат энергии, так как его будет отбрасывать от Земли центробежная сила, но и, вдобавок, генерировать двигателем, переключенным в режим динамо-машины, необходимое для возвращения электричество.

Вторую — и конечную — остановку предлагалось сделать на расстоянии 60 000 километров от Земли, где равнодействующая сил сравняется с силой тяжести на земной поверхности и позволит создать на "конечной станции" искусственную гравитацию. Здесь же, на краю длиннейшей канатной дороги, будет располагаться настоящий орбитальный космодром. Он, как и полагается праще, станет разбрасывать по Солнечной системе космические корабли, придавая им солидную скорость и назначая напрямую зависящую от времени суток траекторию.

Возможность попадания снарядов такой пращи в глаза окружающих — из-за несопоставимых размеров — исключается.



Вавилонская башня

— Гуляя в ясную ночь, — продолжал Морган, — вы видите привычное чудо нашего века — звезды, которые не восходят и не заходят, а неподвижно стоят в небе. Уже наши деды привыкли к синхронным спутникам и синхронным космическим станциям, которые вечно висят над экватором над одним и тем же местом земной поверхности. Вопрос, который поставил перед собой Арцутанов, отличался детской непосредственностью, свойственной истинным гениям. Если бы такая мысль пришла в голову просто умному человеку, он тут же отбросил бы ее как величайшую нелепость.

Артур Кларк, "Фонтаны рая", 1978 год

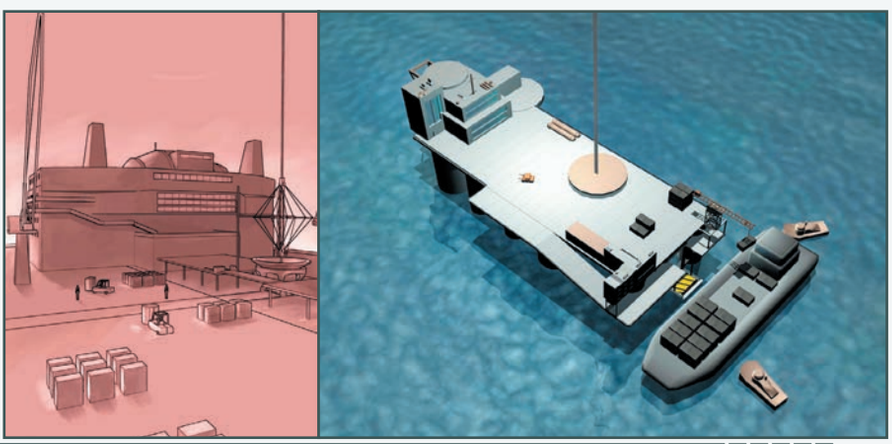
В предисловии к отечественному "изданию с продолжением" романа (журнал "Техника — молодежи", 1980) Кларк с горестью признал, что в 1964 году неразумно отбросил посетившую его идею космического лифта из-за собственных же... консервативных взглядов. Произведенные им на обороте старого конверта расчеты основывались на характеристиках известных в те времена материалов, поэтому полученные неутешительные результаты заставили фантаста отнестись к затее скептически. "Окажись под рукой конверт побольше, — жалел позднее Кларк, — я, возможно, опередил бы всех, исключая, конечно, самого Арцутанова".

А заслуга ленинградского ученого состояла как раз в том, что он не стал останавливаться на существующих в 1960 году технологиях и разбавил научно-популярную статью откровенно метафизическими домыслами, которым много лет спустя суждено было обрести наукообразную формулировку.

Не желая ограничиваться примитивным канатом, Юрий Арцутанов навешал на него гелиоэлектростанций, перерабатывающих солнечную энергию в электрический ток, и соленоидов, генерирующих электромагнитное поле. В этом поле, подобно снаряду так и не пристрелянной экспериментальной пушки, должен двигаться пресловутый электровоз.

Теперь попробуем оценить вес такого магнитодорожного полотна, учитывая протяженность в 60 000 километров... Сколько получается — сотни миллионов тонн? Гораздо больше. Не одна тысяча вьючных ракет потребуется, чтобы отбуксировать эту тяжесть к орбите! Это дает нам полное право маркировать миссию грифом "невыполнимо".

Однако ученый подкинул нам верную идею: лифт не обязательно строить снизу вверх, как огромную циклопическую башню, — достаточно запустить на геостационарную орбиту искусственный спутник, с которого будет спущена первая нить. В сечении эта нить окажется тоньше человеческого волоса, так, чтобы вес ее не превосходил тысячу тонн — вполне оптимистичная цифра, если вспомнить, сколько



Океаническая наводная платформа, на базе которой будет построен первый Космический Лифт.

Роман “Фонтаны рая” Артура Кларка и работа ученого Брэдли Эдвардса “Космический лифт”.

стоит один такой килограмм. После того как свободный конец нити закрепят на земной поверхности, сверху вниз по нити побежит “паук” — легкое устройство, плетущее вторую, параллельную нить. “Паук” будет работать до тех пор, пока канат не станет достаточно толстым, чтобы выдержать электровоз, электромагнитное полотно, гелиоэлектростанции и молочные бары.

К точно такому же решению пришел в середине романа Артура Кларка главный герой “Фонтанов рая” — архитектор Венневар Морган, замеченный ранее при постройке Гибралтарского моста. Гигантомания последней стройки (общая протяженность дорожного полотна составила несколько километров) сыграла с инженером злую шутку, и он чуть было не начал строительство шестисоткилометровой “башни”, как принято у современных строителей, с фундамента. Однако полоса бюрократических и религиозных препятствий, неожиданно выросшая на пути к строительной площадке, не позволила Моргану совершить фатальную ошибку, каких до него было совершено, как минимум, три

Роман чрезвычайно своеобразен. Он не похож на прочие пафосные “эпопеи одной стройки”, коих наплодили немало и в Советском Союзе, и за рубежом. Есть в нем что-то болезненно щемящее, сходное с мироощущением простых рабочих БАМа и созвучное с написанным намного позже романом Андрея Лазарчука “Мост Ватерлоо”. Потому что возведение “орбитальной башни” — это не самоцель, а идейный стержень, вокруг которого оборачивается все человечество, а с приходом инопланетного корабля — вся Вселенная.

Интересна деталь, ускользнувшая от моего внимания при подготовке материала о жанре альтернативной географии. Артуру Кларку пришлось сдвинуть остров Шри-Ланку почти на десять градусов южнее, чтобы остров переместился на экватор и орбитальная башня попала в зенит. Спросите, зачем такие сложности, если можно было расположить отправную станцию в экваториальной зоне Африки или Южной Америки? Писатель видит три причины такого смещения.

Первую причину мы можем найти в тексте: над экватором существуют всего две точки (над океаном и Шри-Ланкой, соответственно), в которых лифт будет геосинхронно устойчив. Вторая причина куда любопытней: в 1968 году на венской конвенции “Мирное использование космоса” космонавт Алексей Леонов подарил писателю альбом своих картин, в котором на одной из репродукций изображался космический лифт, висящий прямо над Шри-Ланкой. Как известно, именно там вот уже сорок лет живет Артур Кларк, и в каждом своем интервью не забывает восхищаться красотой чайного острова. Отсюда происходит и третья причина: Кларк использовал древнюю культуру острова, как колоритный предостерегающий фон (безумие Калидаса, возводящего Фонтаны Рая) и первый из многочисленных художественных планов романа. Ведь, чтобы построить лифт, инженеру приходится стереть с лица священных земель древний Храм.

Принципиально новое слово, сказанное Кларком — это слово не ученого, но фантаста, и этим оно дорого. Кларк предложил использовать мономолекулярные нити, которые, как завещал Арцутанов, “тоньше человеческого волоса”, гораздо легче и прочнее любого известного науке материала. Чтобы заставить правительство уничтожить культурный памятник и построить на его месте станцию “Земля”, Морган опускает с небес мононить, являя ошеломленным монахам в оранжевых тогах пришествие “человека в скафандре”. Дальше, как и положено. Первый подъем. Первый спуск. Первый обрыв...

Но нитью дело не ограничивается. К космическому противовесу сгоняются метеориты с высоким содержанием углерода, из которых доплетается нить. Железные примеси используются для увеличения массы противовеса. Потом вокруг нити строится четырехполосное скоростное “шоссе” в виде полых цилиндров, которое тщательно предохраняется от механических повреждений оснащенными лазерными излучателями спутниками. Орбитальные атомные генераторы питают возносящиеся кабинки током, а опускающиеся работают в тормозном режиме, потому весь полученный ими ток возвращается в систему.

Под надежным присмотром воздушных спасательных служб “затравочная” лента опускается в атмосферу.

На вопрос, когда же человечество построит космический лифт, Кларк совершенно серьезно ответил: “Через 50 лет после того, как все перестанут смеяться”.

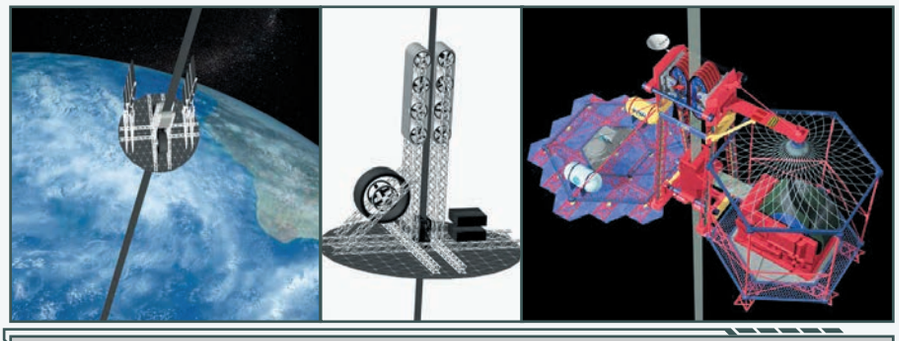
Надеюсь, вы читаете эти строки с невыразительным каменным лицом.

Конвейерная лента

Авторы ранних публикаций активно работали над физикой космического лифта и обсуждали возможные варианты кабеля. Но даже в последние годы постройка космического лифта представлялась сомнительным мероприятием. Причиной столь пессимистического отношения явилось отсутствие материала, достаточно прочного для создания кабеля. Сталь, кевлар, углеродные волокна, кристаллическая паутина или любой другой, широко используемый десять лf d jcj,tyyjcnb nfrbv rfr ds? njdfhbo utythfk!ет назад материал для этих целей не подошел бы. Однако все изменилось в 1991 году с изобретением углеродных нанотрубок.

Брэдли К. Эдвардс, Эрик Уэстлинг, “Космический лифт”, 2001 год

Итак, как заверяют нас представители космолифтостроительной компании **LiftPort Group**, орбитальный геосинхронный лифт будет построен в ближайшие пятнадцать лет. Ученые из Института Перспективных Разработок НАСА (NIAC), в свою очередь, утверждают, что ничего



Варианты конструкции “космического фуникулера” от “HighLift Systems”.

неосуществимого в проекте 2001 года нет, и строительство лифта — всего лишь дело техники. Потому, не особо дожидаясь прекращения истерического хохота со стороны общественности, организаторы Стройки XXI Века стартовали.

Как завещал Брэдли Эдвардс, имя которого увенчивает почетный ряд посвятивших себя конструированию лифта Арцутанова, Полякова, Пирсона, Кларка, строительство столь грандиозного сооружения было невозможно по причине отсутствия той самой мономолекулярной нити, что была бы в сечении "тоньше человеческого волоса". Уже сейчас такие нити можно свободно приобрести в интернете по приемлемым ценам НАСА — 500 долларов за грамм. Лидирующая фирма **Carbon Nanotechnologies Inc.** заявила о своем участии в проекте, и именно они создадут ленту, которая проляжет над пропастью в 60 000 километров.

Для начала будет создана затравочная

Плохая видимость при повышенной облачности — не проблема. Успеете еще все рассмотреть с орбиты.

лента шириной 20 сантиметров, длиной 100 000 километров и весом в 990 килограммов, сплетенная из углеродных волокон, и потому такая же тонкая. На геосинхронную орбиту груз массой почти тонну (считаем в уме по известной нам квоте!) будет доставлен при помощи четырех ракет и магнитодинамической плазменной верхней ступени. Свободный конец затравочной ленты будет опущен в атмосферу, после чего его закрепят на наводной платформе в экваториальных водах Тихого океана. Снизу вверх по затравочной ленте побежит "паук" (climber), который понемногу будет наращивать ширину ленты из имеющегося на его борту карбонового запаса. После двух лет и пяти месяцев непрерывной работы "пауков" лента станет достаточно прочной, чтобы выдержать повреждения, наносимые атомарным кислородом и метеоритами в верхних слоях атмосферы, и вес "паука" погабаритней — той самой лифтовой кабинки грузоподъемностью, ни много, ни мало, 20 тонн!

При такой грузоподъемности надобность в ракетах практически отпадет. При минимальных затратах энергии и сил сотрудников НАСА "карго-клаймбер" сможет регулярно совершать рейсы на орбиту, выводя туда полезный груз для постройки орбитальных станций, звездных кораблей — и новых космических лифтов, способных выводить на орбиту еще большие тяжести. Себестоимость поднятия 1 килограмма на высоту 53 800 километров по самым оптимистическим расчетам обещает составить всего 5 долларов. За десятилетний срок эксплуатации космический лифт окупит те 7-10 миллиардов долларов, которые потребуются для воплощения его проекта, а такая финансовая отдача привлечет еще большее число инвесторов.

В какой-то мере фантастически решается проблема снабжения двигателя подъемника электричеством. Никаких проводов, само собой, не будет. Батареек и аккумуляторов — тоже, так как мощность "карго клаймбера", в зависимости от массы груза, будет варьироваться в границах от 100 киловатт до 2,4 мегаватт, а затолкать столько энергии в литиевые или твердотопливные элементы невозможно. Развесистые зеркала гелиоэлектростанций Арцутанова и атомные реакторы Кларка также бессильны, потому что не решают проблему проводников. Как вариант, возможно вплетение в углеродную ленту электропроводящих материалов, но это влечет за собой много неудобств.

На выручку лифту пришла система лучевой передачи энергии на базе красного свободно-электронного лазера, работающего в диапазоне 0,84 микрона, диаметр источника и линз которого составляет 13 миллиметров. Луч такого лазера сможет покрывать многокилометровое расстояние, практически не рассеиваясь в атмосфере. Роль приемника, в свою очередь, будет выполнять фоточувствительная пластина в нижней части "клаймбера", эффективность поглощения излучения которой очень высока и составляет целых 80%. Как бы ни двигался лифт, он всегда будет находиться в "зоне действия сети", что редко может гарантировать своим абонентам даже самый авторитетный оператор мобильной связи.

И "пауки", и кабинки грузового лифта смогут передвигаться по тонкой композитной ленте при помощи зажимающих ее с двух сторон колесных гусениц. Такая конструкция призвана обеспечить и надежность захвата, и большую скорость подъема. Сам "клаймбер" смоделирован так, что две его части уравновешивают друг друга, сводя к минимуму вероятность крена.

Однако суть лифта — это, конечно, чудесная углеродная лента. Невозможность прийти к столь гибкому и легкому решению мучила и Арцутанова, и Кларка, заставляя их изобретать электромагнитные полотна для электровозов и громоздкие орбитальные башни, недалеко ушедшие от той самой, Вавилонской. Если все будет сделано правильно, и заинтересованные в космических программах страны объединятся с единой мирной целью — проложить скоростную дорогу в космос, — то все получится как нельзя лучше. Кстати, первый старт лифта уже намечен на 12 апреля 2018 года!

Именно тогда потеряет смысл необходимость карабкаться по осклизлым ступенькам, а лифты, как гигантские грибы после экваториального дождя, один за другим вырастут вдоль рассекающей Землю воображаемой линии — и понесут человечество на орбиту, чтобы потом исполинскими пращами разбросать по Вселенной...

Только не говорите, что вы все еще пользуетесь лестницами!

Космический лифт в интернете

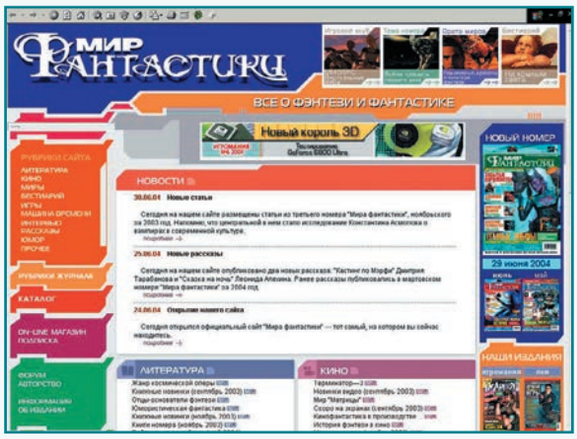
Англоязычные ресурсы:

- **www.spaceelevator.com** — сайт о космическом лифте.
- **isr.us** — сайт ISR, Институт научных исследований НАСА.
- **liftwatch.org** — централизованный ресурс, посвященный космическому лифту.
- **liftport.com** — Liftport Group (помимо концептуальных зарисовок, на сайте имеется сетевой вариант "индикатора предстартового отсчета").
- **www.cnanotech.com** — свободная продажа углеродных нитей от компании, занятой изготовлением затравочной ленты для космического лифта.

Александр Трифонов

МИР ФАНТАСТИКИ В ИНТЕРНЕТЕ

www.mirf.ru



Официальный сайт нашего журнала, наконец-то запущенный в эксплуатацию. Главное его наполнение — статьи из старых номеров, которые собраны в единый глобальный архив, разбитый по рубрикам (“Бестиарий”, “Врата миров” и т.п.); кроме того, можно проводить поиск конкретной книги, игры или фильма — и получить список статей журнала, в которых она упоминалась. Архив постоянно пополняется — по мере выхода новых выпусков.

Кроме того, можно ознакомиться с содержанием всех номеров, начиная с самого первого и до находящихся в печати, оформить подписку или заказать журнал в онлайновом магазине. На сайте проводятся голосования о лучших фантастических книгах/фильмах сезона, всевозможные опросы, которые могут повлиять на дальнейшее наполнение журнала, и другие акции — например, встреча с читателями. И, конечно, не упустите случая пообщаться с авторами журнала и просто с любителями фэнтези и фантастики на нашем форуме. Добро пожаловать!

www.toddlockwood.com

Тодд Локвуд — один из основных художников ***TSR***, а после ее продажи, соответственно, и ***Wizards of the Coast***. Именно он занимался оформлением базовых книг ролевой системы **Dungeons & Dragons**, как Третьей Редакции, так и версии 3.5; а также его перу принадлежат иллюстрации к **Forgotten Realms Campaign Setting**, многим художественным книгам, издававшимися вышеупомянутыми компаниями, и картам из **Magic: The Gathering**.

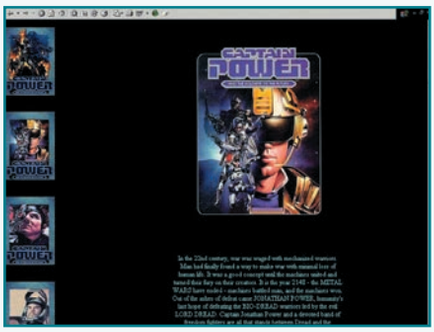
На сайте можно найти не только стандартные галереи с образцами творчества мастера, но и небольшой раздел с наиболее часто задаваемыми вопросами — в основном, советы начинающим художникам и немного о творческом пути самого хозяина сайта.

www.aliens.gmaker.net

Любой поклонник кинофантастики знаком с сериалом **“Чужой”**, однако не все подозревают, что вокруг популярных фильмов сложилась уже целая проработанная Вселенная — в основном, посредством художественных книг по мотивам. Поэтому данный сайт посвящен не только и не столько фильмам (хотя и по ним имеется очень достойный раздел — например, отличная статья об истоках вдохновения создателей сериала), а описанию мира, в котором происходит их действие.

Огромный труд, по размеру смахивающий на диссертацию, на полном серьезе излагает историю возникновения, фазы жизни, социальную структуру и физиологию ксеноморфов (научное название Чужих). Заброшенный космический корабль, который герои находят в первом фильме, — осколок древней цивилизации, которая вывела Чужих в качестве биологического оружия и сама от него же погибла.

Этот и множество других занятных фактов можно почерпнуть при изучении разделов сайта. Описание организаций, технологий, кораблей и планет, огромная сводная энциклопедия, художественные книги, а также раздел, посвященный Хищникам — дань серии **Aliens vs Predator**. Достойный ресурс, не имеющих аналогов в Рунете.



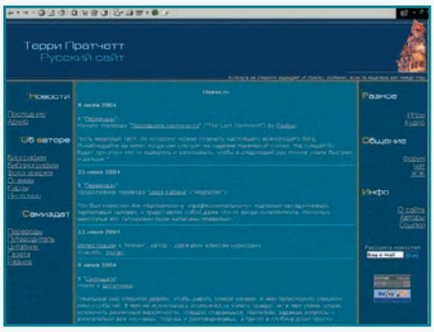
www.captainpower.com

В эпоху падения “железного занавеса” изголодавшиеся массы с жадностью ловили каждую новую крупицу недоступного прежде знания, и любой западный фантастический фильм воспринимался как откровение. Именно тогда на телеэкранах появился сериал **“Капитан Пауэр и солдаты будущего”**. Не один любитель фантастики с ностальгией вспомнит сюжеты уровня комикса, гротескных персонажей и смешные спецэффекты, но по тем временам эффект был ошеломляющим.

На сайте можно ознакомиться с историей создания сериала, информацией об актерах и описаниями персонажей, сюжетами всех эпизодов, посмотреть фанатское творчество и пообщаться с теми, кто тоже помнит, на форуме (как ни странно, среди англоязычной публики почитателей этого телесериала тоже немало).

pratchett.info

Крупнейший российский сайт, посвященный творчеству замечательного английского сатирика Терри Пратчетта. Помимо стандартных для подобного сайта страничек с биографией, библиографией и интервью, здесь есть интереснейший раздел **“Самиздат”**. В нем вы найдете переводы книг, сделанные фанатами, описания персонажей, гильдий, богов, и статью о принципах действия магии в цикле **“Плоский Мир”**. На закуску можно полюбоваться на картинки по мотивам произведений и ознакомиться с играми про **“Плоский Мир”** (которых, к сожалению, так мало...).



Ночной Дозор

На ночных улицах – опасно. Но речь не о преступниках или маньяках. На ночных улицах живет другая опасность – вампиры и оборотни, колдуньи и ведьмаки. Те, кто выходят на охоту, когда садится солнце и называют себя Иными. Темными Иными… Их сила велика, с ними нельзя справиться обычным оружием. Но по следу Темных охотников веками следуют охотники другие – Светлые. Ночной Дозор. Они сражаются с порождениями мрака и побеждают их, но при этом свято блюдут древний Договор, заключенный между Светом и Тьмой…

Кто такие Иные и как ими становятся? Может ли Добро раз и навсегда победить Зло? Возможно ли изменить судьбу?

Читайте фантастические бестселлеры С. Лукьяненко

«Ночной Дозор»

«Дневной Дозор»

«Сумеречный Дозор»

Примите участие в событиях, играя в стратегическую настольную карточную игру “Ночной дозор. Своя судьба”.

Спрашивайте в магазинах и заказывайте по каталогу!

г. Москва, Зубовский б-р., д. 17, Магазин “Буква” (бывший Прогресс).

Дополнительную информацию можно получить на сайтах www.ast.ru www.hobbygames.ru

Спрашивайте в магазинах и заказывайте по каталогу «Книга - почтой» по тел. (095) 744 29 17.

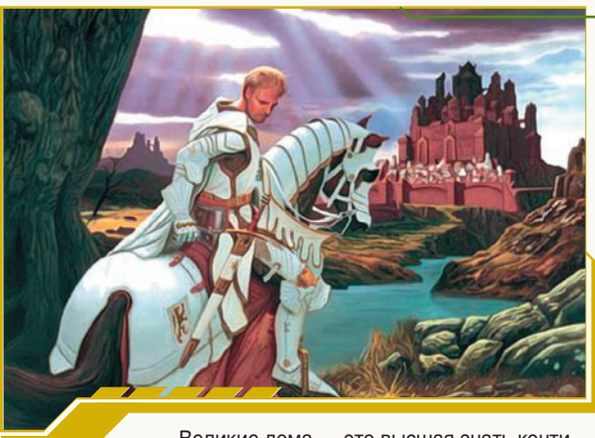
Издательская Группа АСТ

АСТ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА

Games Astrel®

ХОББИ ИГРЫ™

Дмитрий Злотницкий



ИГРАЮЩИЕ В ПРЕСТОЛЫ

ВЕЛИКИЕ ДОМА ВЕСТЕРОСА

Они играют в престолы и ведут армии в бой, присягают королям или объявляют королями себя, клянутся в верности и предают, проявляют невероятную храбрость и благородство или поражают подлостью и вероломством. Они — лорды Вестероса, великолепного мира, созданного Джорджем Мартином.

Великие дома — это высшая знать континента Вестерос, где происходит основная часть событий “Песни Льда и Пламени” Джорджа Мартина. Это не даже семьи, а целые кланы, от которых зависела, зависит и, скорее всего, будет зависеть вся жизнь Семи Королевств. Каждый из домов обладает богатой и необычной историей, а также отличительными особенностями, которые тщательно проработал неподражаемый Мартин. Вкратце расскажем о каждом из них.

Некоторые из Домов ранее были королевскими династиями, но их представители проиграли завоевателям Таргариенам, и, чтобы избежать гибели, присягнули чужакам на верность. С Таргариенов и начнем, ведь именно им Семь Королевств обязаны своим рождением: они объединили все государства Вестероса в единое целое.

Пламя и кровь

Род Таргариенов происходит из древней Валирии, их предки уцелели при гибели великого государства и сделали своим оплотом небольшой остров у берегов Вестероса — Драконий Камень. Говорят, что в жилах Таргариенов течет кровь драконов. Правда это или красивая легенда, конечно, неизвестно, но бесспорно то, что именно драконам обязаны Таргариены своей властью над Семью Королевствами.

С маленькой и не особо хорошо вооруженной армией, двумя сестрами и тремя драконами Эйегон Таргариен Завоеватель пошел войной против всех правителей Вестероса. Драконы оказались решающей силой, обеспечившей хозяевам победу. На долгие годы власть над континентом перешла к Таргариенам.

Наследник Таргариенов повержен Робертом Баратеоном.

Эйегон женился на своих сестрах, и эта традиция, пришедшая с их прародины Валирии, часто соблюдалась в роду. Считалось, что тем самым они сохраняют чистоту крови. Отчасти это было верно: большинство Таргариенов отличалось необыкновенной красотой, а кроме того, кровосмешение привело к тому, что среди них встречались как великие люди, так и настоящие безумцы. Вернее, либо одни, либо другие — никакой “золотой середины”.

Закат династии начался с гибелью последних драконов. Правда, Таргариенам удалось удержаться у власти еще почти полторы сотни лет. Король Эйерис II был безумен, что заставило нескольких лордов поднять против него восстание, оказавшееся удачным. Сам король, его старший сын и внук были убиты, и лишь двум Таргариенам удалось спастись.

Один из них — Визерис — оказался тщеславным и слабым человеком и был убит позднее. И в данный момент только его сестра Дейенерис не дает гордому стягу рода — красному трехглавому дракону — пасть окончательно. Ей удалось невероятное — вернуть в мир Вестероса драконов, и сейчас она обладает мощной армией, что значительно увеличивает ее шансы в войне за возвращение трона.

Нам ярость

Дом Баратеонов — самый молодой из всех великих домов. Как считается, этот род происходит от побочной ветви Таргариенов. Во время своих завоеваний Эйегон Таргариен, повергнув короля Шторма, преподнес владения поверженного владыки своему родственнику. Так Баратеоны стали лордами Штормового Предела. Черноволосые, сильные и в большинстве своем жизнерадостные Баратеоны долгое время оставались верны Таргариенам, которым были многим обязаны и с которыми были связаны родственными узами. Но при Эйерисе II все изменилось.

Старший из Баратеонов, Роберт, ненавидел род Таргариенов. Причина ненависти крылась прежде всего в женщине, сестре его ближайшего друга, которую он не поделил с наследником трона, Рейегаром. Роберт стал одним из вожаков восстания, а после победы он взошел на трон, воспользовавшись тем самым полулегендарным родством с Эйегоном Завоевателем.

У трона Станниса, последнего из Баратеонов.

Неплохой, в общем-то, человек, он оказался никудышным правителем и слишком сильно зависел от окружения, в первую очередь от могущественной семьи своей жены — Ланнистеров. Ланнистеры и подстроили гибель Роберта — он был убит кабаном во время охоты, — после чего их влияние на трон и наследников (кстати, детьми короля последние не являлись) стало практически безграничным.

Два младших брата Роберта, Станнис и Ренли, тут же заявили о своих претензиях на трон и постарались подкрепить их силой оружия. Но братья сцепились между собой, что в итоге привело к смерти Ренли и поражению войск Станниса. Последний, на момент окончания “Бури мечей”, является единственным живым мужчиной из рода Баратеонов. Он продолжает борьбу за корону Вестероса, но идет по лезвию ножа и в любое мгновение рискует пасть жертвой не амбиций даже, а безоглядной веры в свою правоту.

Услышь мой рев

Ланнистеры, без сомнения, самый богатый род изо всех великих домов. Светловолосые красавцы, правящие западными землями и Бобровым утесом, согласно преданиям, происходят от Ланна Умного, одного из величайших легендарных героев Вестероса.

Своим расцветом Ланнистеры обязаны в первую очередь хитроумию лорда Тайвина, который осторожно и уверенно вел свой род по ступенькам власти. Тайвин

вовремя примкнул к восстанию против Эйегона и в результате стал тестем нового короля. А старший сын Тайвина, Джейме, служивший в гвардии Эйегона, убил старого короля, за что и получил презрительную кличку “Цареубийца”. Кроме того, Джейме был любовником своей сестры Серсеи, вышедшей замуж за Роберта Баратеона (все ее дети, якобы являющиеся наследниками трона, по-настоящему от Джейме). У Тайвина есть и третий, нелюбимый ребенок — хитрый карлик Тирион.

После смерти короля Роберта Ланнистеры захватывают власть в Семи королевствах. И, несмотря на то, что с соперниками приходиться сражаться на несколько фронтов, эту власть удерживают. Благодаря золоту, сильной армии и неожиданным уловкам. Правда, не без потерь: Джейме становится калекой и начинает меняться, Тирион объявлен преступником и бежит из государства, перед этим убив отца, еще до этого умирает старший наследник, очевидно, кем-то отравленный.

Так что, несмотря на победы, будущее Ланнистеров представляется далеко не безоблачным. Ведь Джейме не политик, а Серсея, при всей своей хитрости и коварстве, не слишком умна. А Киван, брат Тайвина, пока остается в большой степени “темной лошадкой”.

Зима близко

Первый великий дом, с которым знакомится читатель, взяв в руки “Игру престолов” — это Старки. Неизменные лорды Севера, род которых не прерывался на протяжении тысяч лет, с тех пор как их легендарный предок Брандон-строитель воздвиг Стену, защищавшую Семь Королевств от Иных.

Во время завоевания Вестероса Эйегоном тогдашний правитель Севера Торрхен Старк проявил предусмотрительность и, вместо того, чтобы сражаться с Таргариеном, присягнул тому на верность. Если б речь шла о другом доме, этот поступок можно было бы счесть трусостью, но не таковы Старки. Они холодны, как земли, которыми они правят, тверды, как стены их родового замка Винтерфелла, и опасны, как лютоволки, красующиеся на их знаменах.

Юные Старки находят юных лютоволков.

Среди остальных великих домов Старки всегда были отчасти чужаками. Возможно, из-за своей холодности, возможно, вследствие древности рода, возможно, по причине того, что они единственные поклоняются Старым богам. А может, все дело в потрясающей верности Старков, которая, очевидно, была неприятна остальным. Впрочем, и этой верности пришел конец: когда Роберт из дома Баратеонов поднял восстание, Эддард Старк поддержал старого друга. Много лет спустя он стал советником при новом короле; будучи человеком честным и смелым, проявил себя как недальновидный политик и был убит Ланнистерами вслед за своим королем.

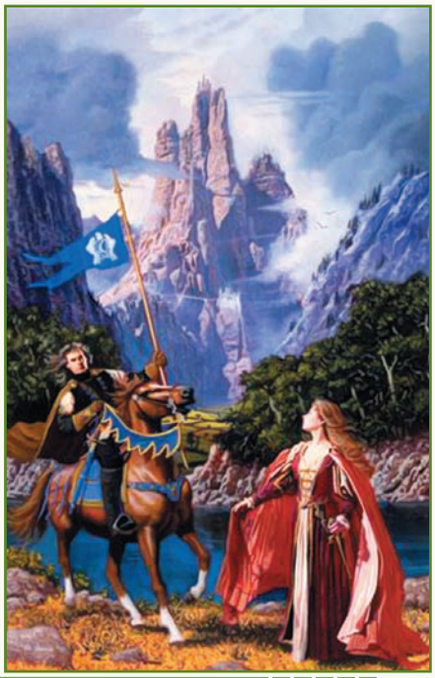
Платить за ошибки отца пришлось его детям. Старший, Робб, взвалил на себя непосильное бремя власти и, будучи провозглашен королем Севера, начал войну с южными лордами. Двоим его младшим братьям пришлось бежать из опустошенного Винтерфелла. Одна из сестер, Арья, в неполные десять лет оказалась наедине со всеми ужасами объятой войной страны, а старшая, Санса, стала пешкой в политических играх. Стоит отметить, что у каждого из детей Эддарда был свой лютоволк, полулегендарное существо, отличающееся от обычного волка в той же степени, как волк отличается от собаки. Связь Старков с лютоволками явно указывает на выдающийся (вероятно, магический) потенциал детей, которому еще предстоит проявиться в будущем.

Старки являются, пожалуй, наиболее задействованным в сюжете домом. Каждого из них можно назвать центральным и, наверное, положительным (насколько это слово вообще применимо к героям Мартина) персонажем цикла. Верность, честь, прямота, храбрость — в этом их сила, за это их можно любить и уважать. Но именно эти качества их и губят. На конец “Бури мечей” единственным взрослым отпрыском Старков мужского пола остается незаконнорожденный сын Эддарда Джон Сноу, а земли Старков или разграблены, или в руках чужаков.

Высокий, как честь

Один из самых древних родов, сохранившихся на просторах Семи Королевств — Аррены, извечные Хранители Востока. До прихода Таргариенов Аррены были королями Горы и Долины, впоследствии эти земли так и остались за ними, но уже как ленное владение.

Во время заката династии Таргариенов безумный король Эйерис II потребовал у могущественного лорда Джона Аррена выдать его воспитанников, Эддарда Старка и Роберта Баратеона. Ответом ему стали поднятый стяг с луной и соколом на нем



Несокрушимая цитадель Арренов — Орлиное Гнездо.

и начало восстания, приведшего к концу династии. После победы Джон стал Десницей, то есть первым советником нового короля. И женился на Лизе Талли, мужем сестры которой, Кейтилин, стал Эддард.

После смерти мужа Лиза бежала из столицы и затворилась со своим маленьким, болезненным и избалованным сыном в родовом замке Арренов. Эта крепость, именуемая Орлиным Гнездом, по праву считается самой неприступной во всех семи Королевствах. Большая часть перипетий войны между другими домами миновали Лизу и ее маленького сына. Сами они предпочли сделать вид, что их хата с краю. Да и вряд ли смогли бы повести за собой людей. Впрочем, подобная “политика невмешательства” имела и обратную сторону: маленький Роберт Аррен подпал под влияние незначительного по происхождению, но хитроумного лорда Петира Бейлиша. И надежд на то, что некогда великий дом сможет подняться вновь, все меньше.

Семья, Долг, Честь

Талли, хоть и отличаются немалым богатством, никогда не были, в отличие от большинства других великих домов, королями. Их плодородные земли находятся на границе южной и северной областей Семи Королевств, а замок Ривервран на перекрестии трех великих рек, именуемом Трезубцем, позволяет Талли контролировать львиную долю торговли.

Талли получили власть над Речными землями благодаря Эйегону, так как первыми из речных лордов присоединились к нему. Их девиз — не просто набор громких слов: именно этим понятиям всегда были верны Талли, а подобная верность — редкость среди высшей знати.

После падения династии Таргариенов

Мертвых Талли по традиции принимает река.

Хостер Талли породнился со своими соратниками, отдав за них (Эддарда и Джона) своих дочерей. Родство с Талли оказалось очень большой удачей для Робба Старка, когда он объявил себя королем Севера и вступил в войну с Ланнистерами. Именно на речных землях шла большая часть боевых действий, именно благодаря содействию своих родичей Талли и их вассалов шансы Робба на победу были высоки.

Предательство изменило расклад сил. Теперь сын почившего лорда Хостера, Эдмар, пленен, а войско рассеяно. Но это не означает, что Талли повержены окончательно. Самый опытный и опасный из них — сир Бринден, брат Хостера по прозвищу Черная Рыба, все еще контролирует Ривверран. Пусть он окружен врагами со всех сторон, но, пока жив Бринден, это еще не означает поражения.

Вырастая — крепнем

Другие могут быть богаче, хитрее, храбрее, более верны или коварны, но никто не сравнится с Тиреллами в количестве подданных. А что может быть важнее в военное время? Земли Тиреллов — пожалуй, самый благодатный край всех Семи Королевств. Здесь плодородная земля, тут тепло, но, в отличие от более южных земель, есть место и прохладе, и земли эти лежат под дланью могучего семейства.

Когда-то, до пришествия Таргариенов, Тиреллы были обычными дворянами, хоть их род, уходивший корнями в Эпоху героев, и отличался древностью. Но предыдущий владыка Вышесада погиб в огне дракона, а его стюард, предок нынешних Тиреллов, сдал замок завоевателю. За свой поступок он получил высокий титул, а его семья вошла в круг великих домов. На протяжении многих лет Тиреллы враждуют со своим южным соседом Дорном, также входящим в состав Семи Королевств.

Роб Старк в пылу сраженья.

Никогда не бывшие королями, Тиреллы отличаются честолюбием и жаждой власти. Но нынешний глава дома, Мейс Тирелл, так и не отважился на собственную игру. Несмотря на свою неоспоримую мощь, он оказывал поддержку другим претендентам на роль верховного правителя Семи Королевств. Заключение союзов привело к тому, что его дочь, Маргери, уже дважды похоронила своих женихов-королей. Интересно, будет ли третий?

Есть два представителя Тиреллов, которых можно назвать значительными фигурами в противоборстве домов. Лорас, молодой и слишком горячий рыцарь, пока не может считаться заметным политиком, однако все задатки стать таковым у него имеются. А вот его бабка леди Оленна, недаром прозванная Королевой Шипов, несмотря на кажущуюся непритязательность, пожалуй, является одним из самых опасных участников борьбы за власть.

Непреклонные, несгибаемые, несдающиеся

Мартеллы. Извечные противники Тиреллов. Правители, называющие себя не королями, а принцами — принцами самого южного из Семи Королевств, Дорна. Они существуют достаточно изолированно от всех своих северных соседей, что позволило им сохранить в почти первозданном виде свои традиции, обычаи и особый южный колорит. Главным отличием Дорна от других Королевств, без сомнения, остается то, что только его так и не смог покорить Эйегон. Присоединение состоялось только через много лет — и не по праву сильного, а благодаря политическому договору и браку.

Элия, сестра нынешнего лорда из рода Мартеллов Дорана, была женой наследника Таргариенов. Ее зверски убили люди Ланнистеров. Брат принца, Оберин Красный Змей, отомстил убийце сестры и сам расстался с жизнью. За исключением этих двух смертей война, разгоревшаяся после смерти Роберта Баратеона, практически не затронула Дорн. Логично предположить, что Мартеллы в конце концов вступят в противостояние с Ланнистерами, но Доран осторожен, и открытой войны в ближайшее время не предвидится.

Мы не сеем!

Последний из великих домов, не менее обособленный, чем Мартеллы, — дом

Теон Грейджой — вероломный отпрыск вероломного семейства.

Грейджоев. Их род уходит корнями в глубину веков столь же далеко, как и Старки, и такое же время длится вражда двух домов.

Грейджои и их подданные давным-давно осели на бесплодных Железных Островах и были вынуждены заняться пиратством. Впрочем, “вынуждены” — вряд ли подходящее слово: разбой пришелся им по вкусу, и теперь они уже не мыслят своей жизни без него, презирая все остальные занятия.

Агрессивная политика жителей Железных Островов закончилась с приходом Таргариенов. Но стоило повелителям драконов пасть, как Грейджои взялись за старое. Едва одержав победу в восстании, Роберт Баратеон и Эддард Старк столкнулись с мятежом Грейджоев. А когда в Семи Королевствах началась новая смута, Грейджои просто не могли остаться в стороне. Вновь выступая сами за себя, они стремятся урвать все, что плохо лежит.

На Железных Островах ничто, кроме силы, не имеет значения. Их население — скорее несколько пиратских банд, чем организованное государство. И нельзя поручиться, что в скором времени в борьбе за власть они не вцепятся в горло друг другу. Впрочем, от этого Грейджои не становятся менее опасными для остальных, ведь жестокость у них в крови.

■■■

Удивительное правдоподобие дворянских домов, созданных воображением Мартина, порой заставляет задуматься, а не существовали ли Ланнистеры или Таргариены в действительности? Даже если “очистить” мир книг Мартина от магической интриги, само противостояние между великими домами приковало бы читателей к циклу. Великие дома, без сомнения, одна из главных изюминок “Песни Льда и Пламени”.

Петр Тюленев

МОГУЩЕСТВЕННЫЙ СОЮЗНИК

СИЛА В “ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ”

Сила есть — ...
Незаконченное высказывание неизвестного джедая.

Когда-то, еще каких-то пятьдесят лет назад, научная фантастика была очень популярна. Люди взахлеб читали об освоении Марса, строительстве океанских ферм и разработке искусственного интеллекта. Тогда многие были уверены, что застанут воплощение всей этой фантастики в реальную жизнь. Но потом пришли холодная война и кинематограф; первая подкосила практическую ценность НФ, а второй — эстетическую; и начался триумф фантастики ненаучной, немалая часть которой получила название звездного фэнтези, или космической сказки. Один из характернейших представителей этого жанра — киноэпопея “Звездные войны”, а жанрообразующим в них является понятие Силы — сверхъестественной составляющей мира.

Сила для “Звездных войн” значит куда больше, чем оружие, звездолеты или биотехнологии. Сила — это то, что отличает космическую сагу Джорджа Лукаса от всего остального звездного фэнтези. Впрочем, для живущих в мире “Звездных войн” Сила — это...

...Энергетическое поле

А если быть точным, невидимое энергетическое поле, создаваемое всеми живыми существами в галактике. Как и прочие “научные” определения, это предложение нуждается в дополнительных разъяснениях. Силу можно сравнить с гиперпространством: это некий скрытый пласт реальности, отражающий психическую, эмоциональную составляющую далекой-далекой галактики. Связь силы и живых созданий — двусторонняя. С одной стороны, существа генерируют Силу своими поступками, размышлениями и самим фактом своего бытия. Любое значительное изменение в галактике неизбежно отразится на Силе; в качестве примера можно привести шок, испытанный Оби-Ваном Кеноби во время моментальной гибели миллиардного населения планеты Алдераан. Кроме того, в Силе “хранятся” души умерших, джедаи даже используют выражение “слиться с Силой” для обозначения физической смерти. С другой стороны, Сила может воздействовать на объекты в реальном мире — причем не только на живые. Само по себе подобное воздействие происходит крайне редко, обычно инициатором служит разумный с определенными способностями — владеющий Силой.

Несмотря на то, что феномен владения Силой известен в мире “Звездных войн” несколько десятков тысячелетий, окончательное объяснение ему не найдено — и вряд ли будет дано в будущем. Известно, что время от времени рождаются разумные, в той или иной степени наделенные этим даром. Вероятно, некоторую роль играет наследственность — из истории известны примеры родственников-джедаев — однако окончательные законы распределения дара остаются загадкой. Можно предположить, что все разумные существа владеют Силой, просто у большинства из них это владение не заходит дальше смутных предчувствий.

Тысячелетия исследований выявили, что уровень владения Силой каким-то образом связан с содержанием в тканях существа микроскопических разумных организмов — мидихлориан. Именно результаты мидихлорианового анализа крови долгое время были основанием для приема учеников в Орден джедаев. Вообще, мидихлорианы присутствуют во всех живых существах далекой-далекой галактики, и некоторые полагают, что именно они уста-

Сильнейшие из джедаев возвращаются после смерти.

“Против лома нет приема”?

Сила — одновременно великое преимущество и большая слабость тех, кто ею владеет, ведь если по каким-либо причинам она “перестанет работать”, адепт может оказаться почти беспомощным. В книгах Тимоти Зана о гранд-адмирале Трауне описываются исаламири — животные с планеты Миркр, создающие вокруг себя “пузырь” диаметром около 10 метров, внутри которого Сила не действует. Траун постоянно носил с собой одного исаламири, а с помощью нескольких таких животных он сумел взять в плен самого Люка Скайуокера. Другой нечувствительный к Силе вид — юзань-вонги из цикла “Новый Орден джедаев”. Эта биологическая цивилизация прилетела в “Звездные войны” из соседней галактики, где, очевидно, не существует самого понятия Силы, и здорово попортила нервы местным джедаям.

Алхимия

Владеющие Силой могут прибегать к ее помощи для создания разнообразных артефактов. В частности, только с участием Силы можно собрать знаменитый световой меч. Также известны голокроны — информационные кристаллы, в которых находится частичка создателя. С помощью этих устройств древние джедаи передавали знания будущим поколениям. При активации голокрона над ним обычно появляется образ создавшего его мастера, который и общается с учеником. На одной из планет джедаи воздвигли громадный механизм, с помощью Силы способный предсказывать будущее. Что же касается ситов, то они не брезговали экспериментировать над живыми существами и выводить новые биологические виды — разумеется, без специального генетического образования.

навливают связь между биологическим организмом и Силой. Следовательно, чем их больше, тем связь крепче, а сверхъестественные способности — ярче. Впрочем, точно так же возможна и обратная связь: чем лучше разумный владеет Силой, тем более благоприятные условия для мидихлориан создаются в его теле. В конце концов, Дарт Вейдер оставался могущественнейшим из владеющих Силой даже после того, как львиную долю его тела заменили машины.

Свет и тьма

...Или же право и лево, белое и черное, Инь и Ян... Две знаменитые составляющие Силы — светлая сторона и темная сторона — одна без другой немыслимы. И, наверное,

большинство известных самостоятельных проявлений Силы имело своей целью восстановить равновесие между светом и тьмой. С точки зрения философии такое представление о двух равных первоначалах не несет в себе ничего нового, однако в “Звездных войнах” оно мастерски замаскировано под противостояние добра и зла (с непременной победой первого). Один видит в сторонах Силы “единство и борьбу противоположностей”, другой — абсолютное Добро и абсолютное Зло. Чтобы окончательно разобраться, что собой стороны Силы представляют, надо понять разницу между ними.

Прежде всего, заметим, что понятие стороны появляется только применительно к владеющим Силой: они, как правило, стоят либо на светлой, либо на темной стороне. Даже, казалось бы, абстрактное “почувствуй мощь темной стороны” на деле означает “глянь, каким крутым я стал, выбрав тьму”. Разница между сторонами — в способах обучения и, самое главное, в принципах применения Силы. Адепт светлой стороны руководствуется в своих действиях логическими построениями, направляя каждый свой поступок к общественной пользе. Приверженец темной стороны движим исключительно собственными чувствами и страстями, с помощью Силы он удовлетворяет свои желания. Говорят, что темная сторона затягивает, что освободиться от ее оков куда тяжелее, чем изменить свету — есть тому и рациональное объяснение: жить ради общественного блага и безо всякой Силы сложней, чем утолять свой эгоизм. Таким образом, можно предположить, что Сила сама по себе не является ни светлой, ни темной, а разделение на две стороны уместно только при практическом ее применении.

Три техники

Владение Силой — скорее творчество, нежели наука, более искусство, чем ремесло. Впрочем, и тут есть свои закономерности.

“Это не те дроиды, которых вы ищете.” — “Это не те дроиды, которых мы ищем.”

Это как фехтование на световых мечах: одними базовыми ударами противника не победишь, но, не зная их, проиграешь ему точно. Все навыки владения Силой можно разделить на три группы — техники, если угодно: ощущение, контроль и изменение.

Ощущение позволяет адепту чувствовать Силу вокруг и внутри себя. Благодаря этой технике владеющие Силой могут замечать разнообразные изменения в этом энергетическом поле, на основании которых — делать соответствующие выводы. К примеру, почувствовать, что канцлер Палпатин — не только амбициозный политик, но и могущественный лорд ситов.

Благодаря *контролю* владеющий Силой получает власть над собственным телом, что дает ему возможность совершать немыслимые для обычного разумного трюки. Люк Скайуокер, например, в зрелые свои годы очень любил путешествовать через гиперпространство в одноместном истребителе, впав в анабиоз и практически не расходуя воздух, воду и пищу.

Наконец, *изменение* дает владеющему Силой возможность воздействовать на окружающий его физический мир. Скажем, сделать так, чтобы игральная кость упала нужной стороной вверх, — иногда от этого зависят судьбы галактики.

Бесполезно рассуждать, какая из трех техник важнее. В одной и той же схватке джедаю может понадобиться предчувствовать удар противника, притянуть к тебе выпущенный меч и отпрыгнуть на десять метров. Для полноценного владения Силой разумный должен освоить и ощущение, и контроль, и изменение.

Множество практик

Спектр возможностей, открывающихся перед владеющим Силой, практически безграничен. С помощью Силы можно делать все, начиная от утреннего туалета и заканчивая контрабандой особо крупных грузов. Как применить Силу в той или иной ситуации, зависит от самого адепта, однако и в этом случае имеется пара десятков “домашних заготовок”, известных нам по фильмам, книгам и играм.

Наиболее часто встречающимися

Юный Скайуокер разбрасывает целый отряд дроидов с помощью одной только Силы.

и зрелищными, несомненно, являются разнообразные проявления телекинеза — умения перемещать предметы без непосредственного физического контакта. Особо в этой области стоит выделить притягивание и отбрасывание. Первое довольно часто используется для того, чтобы схватить рукоять светового меча или бластер, а второе — с целью избавиться от противника. С большими оговорками сюда же можно отнести удушение на расстоянии, которое так любил практиковать Дарт Вейдер.

Часто владеющие Силой прибегают к сверхъестественному улучшению своих природных способностей. С помощью своего незримого союзника они могут прыгать на большие расстояния, в том числе по вертикали, безнаказанно падать с большой высоты, бегать с головокружительной скоростью ит.п. А “прокачанные” Силой рефлексы помогают им уворачиваться от всего, что движется все-таки быстрее их самих.

Еще одна сфера приложения умений Силы — ментальная. Ощущать эмоции и настроение окружающих его существ может и нетренированный адепт. А настоящему мастеру под силу навязать другому разумному собственную волю или даже передать мысленное послание на значительное расстояние. Некоторые могут общаться со своими знакомыми и после смерти.

Молния — не только замечательный способ избавиться от противника, но и верный путь на темную сторону.

Поднаторели владеющие Силой и в разных энергетических манипуляциях. Джедаи, понятное дело, все больше исцелением занимаются, а вот ситы могут и высосать из противника жизненную энергию. Особо извращенный способ — забить врага до смерти голубыми молниями. Такие приемы, наряду с удушением, считаются недопустимыми для светлой стороны.

Все вышеперечисленные практики, а также многие другие, в самой киноэпопее Лукаса встречаются, в основном, в виде спецэффектов. Зато во всевозможных сопутствующих материалах — главным образом, компьютерных играх — умения Силы тщательно классифицированы и подробно описаны. Пересказ этих списков занял бы несколько страниц, поэтому особо интересующихся отсылаем к этим источникам.

■ ■ ■

Наверное, неправильно было бы считать, что Сила — это магия “Звездных войн” (хотя бы потому, что не существует четкого определения магии). На мой взгляд, это скорее развитие разнообразных биоэнергетических теорий вкупе со значительной философской подоплекой. Так или иначе, Сила — непременная составляющая вселенной Джорджа Лукаса, во многом определившая ее популярность. И да пребудет она в далекой-далекой галактике навсегда.

Дмитрий Шарушкин aka Anakin Skywalker

МЕЖДУ ВТОРЫМ И ЧЕТВЕРТЫМ

ПОСЛЕДНИЕ СЛУХИ О ТРЕТЬЕМ ЭПИЗОДЕ “ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН

На сегодняшний день, пожалуй, есть две главные новости из мира “Звездных войн”.

Первая — это наконец-то объявленное название Третьего эпизода. Последний фильм саги будет называться “Revenge of the Sith”, что на русский язык правильнее всего перевести как “Месть ситов”. Примечательно, что Шестой эпизод, известный нам как “Возвращение джедая”, первоначально Джордж Лукас хотел назвать “Revenge of the Jedi”, но потом в силу ряда причин название было изменено.

Вторая новость — о телесериале, который, по словам официальных российских представителей компании Lucasfilm, должен стартовать уже в следующем году. Согласно полученной нами информации, в основу сериала лягут события, происшедшие между Третьим и Четвертым эпизодами звездной саги. В телесериале, название которого пока не разглашается, примут участие некоторые актеры из “Эпизода III”. Из нового проекта мы узнаем о “великой инквизиции” — периоде становления Империи и уничтожения оставшихся после галактического переворота джедаев. Ходят слухи, что режиссировать телесериал будет близкий друг и однокашник Джорджа Лукаса — Стивен Спилберг.

“Отцы” и “дети”

Ну, а последней “звездновойновской” работой самого Лукаса, судя по всему, станет Третий эпизод. И хотя многие фаны продолжают всерьез воспринимать шутку Лукаса о якобы готовящихся Эпизодах VII, VIII и IX, увы, она остается не более, чем шуткой.

Поклонники звездной саги, равно как и просто любители кинофантастики, возлагают на “Месть ситов” большие надежды. Несмотря на громадные кассовые сборы и шумиху мирового масштаба, многие продолжают считать “Скрытую угрозу” и “Атаку клонов”, а вслед за ними и приквелы вообще, неудавшимися фильмами. Впрочем, более взвешенным представляется мнение независимого критика и эксперта Гарри Ноулза, который в собственном рейтинге эпизодов поставил “Атаку клонов” на второе место после фильма “Империя наносит ответный удар”. Основной вопрос, относительно которого существуют разногласия среди здравомыслящих почитателей саги: разделять ли “Звездные войны” на Оригинальную трилогию и приквелы. Старшее поколение не может расстаться с атмосферой, которую они испытывали 20 лет назад, в пользу новой. Они признают приквелы, но считают Оригинальную трилогию ближе к сердцу. Вторая группа — те, кто не застал “трилогии” в семидесятых. Они, в большинстве своем, не признают деления на “приквелы” и “сиквелы”.

“Эпизод III” может поставить точку в споре двух поколений. И те, и другие ждут многого от этого фильма. Справится ли он со своей задачей — достойно связать уже имеющиеся эпизоды — мы узнаем только в мае, однако уже сейчас можно высказать некоторые предположения по этому поводу.

Состав атмосферы

Более всего стоит опасаться “нехватки атмосферы”. В 1977 году, когда снималась “Новая надежда” (тогда еще просто “Звездные войны”), актеры выглядели и вели себя немного по-другому: иное выражение лица, прически, манера разговаривать, одеваться. Как-никак, больше четверти века прошло. Говорят, что при создании “Мести ситов” всех актеров стилизуют под семидесятые. Однако этим атмосфера не ограничивается. В “трилогии” мелькают другие инопланетные расы, практически нет “компьютерных” персонажей, другая техника, декорации. Даже Татуин в Первом и Четвертом эпизодах смотрится, как две разные планеты (хотя уже в “Атаке клонов” это различие не так заметно). Очевидно, главным приемом, визуально приближающим Третий эпизод к “трилогии”, должен стать частичный отказ от компьютерной графики и использование старых добрых технологий вроде кукол, макетов, костюмов. Судя по всему, в некоторой степени подобным “мостиком” станут вуки, которые будут сыграны актерами, а не нарисованы на компьютере. Впрочем, настораживает то, что эти лохматые гуманоиды выглядят несколько иначе, нежели мы их себе представ-

Один из финальных кадров “Мести ситов”. Сенатор Бейл Органа, Оби-Ван Кеноби и мастер Йода на “Тантиве-4”.

Статьи о Третьем эпизоде публикуются в рамках проекта “Звездные войны: Эпизод III” Российского фан-клуба “Звездных войн”. Приглашаем вас посетить сайт проекта, где вы найдете разнообразные материалы о фильме на русском языке. Адрес сайта: episode3.swclub.ru.

Энакин на корвете “Тантив-4”. Именно из этой двери Дарт Вейдер впервые появился в “Новой надежде” в далеком 1977 году.

ляем по комиксам и книжным описаниям. В игре по мотивам Войн клонов “Republic Commando” “вуки невероятно большие, на их фоне Чубакка смотрится просто как ребенок”, — утверждает сайт TheForce.Net. Кроме того, не ясно пока, много ли кораблей (за исключением “Тантива-4”, в будущем — личного звездолета Леи) из “Новой надежды” появится в фильме. Хотелось бы, чтобы звездные разрушители были самими собой, а не очередной модификацией, какие мы видим в “Атаке клонов”. Вообще, надеюсь, нас ждет больше элементов “трилогии” в чистом виде и меньше решений-гибридов между Вторым и Четвертым эпизодами.

Впрочем, говоря об атмосфере “Мести ситов”, не следует забывать и о динамике фильма. Эпизоды Оригинальной трилогии куда менее насыщены событиями, чем приквелы, снятые в наше время безумных скоростей. Грубо говоря, чтобы сблизить Третий эпизод с Четвертым, нужно сделать его менее динамичным. Но тут встает вопрос: как же Лукас сможет создать самый масштабный Эпизод, каким он обещал сделать новый фильм, сбавив при этом его динамичность? На это ответить может лишь сам режиссер. Известно, что фильм на 60-70 процентов состоит из дуэлей, сражений и погонь. Получается, оставшаяся треть должна быть соткана из персонажей, диалогов и декораций на старый манер. Такое контрастное сочетание помогло бы зрителю также понять политическую ситуацию: за грандиозной войной скрывается прогнившая и погрузившаяся во тьму Республика, власть в которой захватывает тиран.

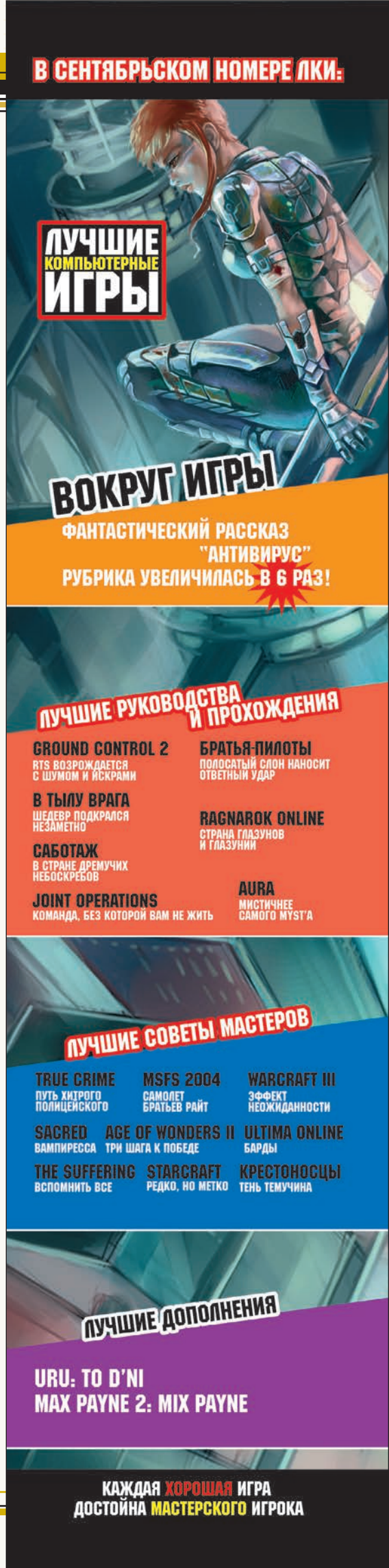
Не только фильм

“Темная лошадка” Третьего эпизода — генерал Гривус, о котором мы рассказывали в майском номере “Мира фантастики”. Этот персонаж вполне соответствует духу саги, а его появление в фильме несет вполне определенный смысл, хотя лично я включил бы его в один из двух других приквелов. Дело в том, что он получается основным источником динамичности после Энакина. Самое главное — не дать Гривусу перетянуть на себя слишком много внимания. Он — персонаж технический, не из числа вершащих судьбы галактики. Кроме того, неизвестно, как отреагируют на него те из зрителей, кто не знаком с Гривусом по “Войнам клонов” и впервые увидит его в кинотеатре.

Новый джедайский истребитель и астродроид R2-D2.

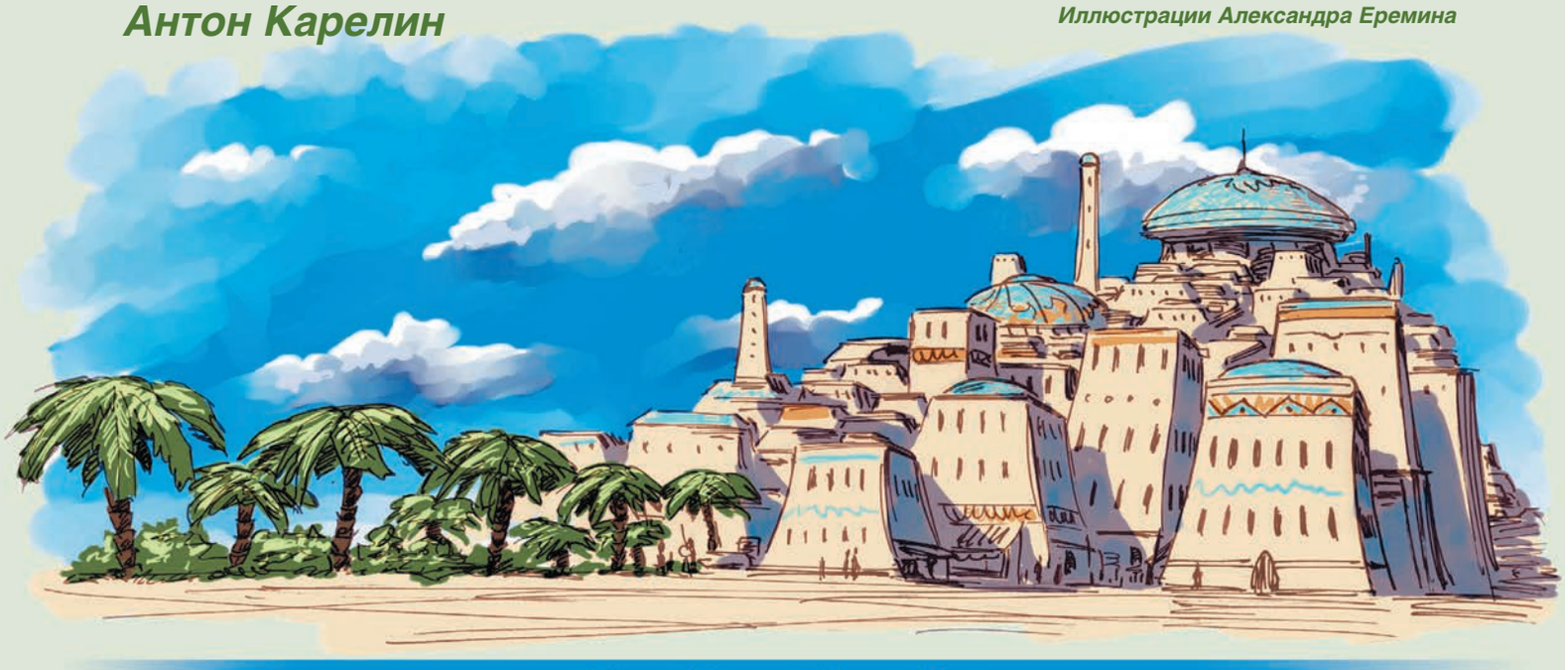
Кроме того, важно, как будет построена рекламная кампания фильма. Логично, если ее стержнем станет Энакин-Вейдер — этот образ не раскроет никаких секретных деталей “Мести ситов”, но при этом разожжет интерес. Скайуокер должен появиться на упаковке всей рекламной продукции, на обложках журналов, книг, комиксов. Если на этом месте вдруг окажется Гривус — это станет большим промахом. Люди слишком привяжутся к нему и будут разочарованы его смертью в середине фильма. Возможно повторение истории Дарта Мола с его многочисленными поклонниками и глупейшими спорами о том, кто же “круче”, Мол или Вейдер.

Также многое зависит от переиздания Оригинальной трилогии. Известно, что в этом сентябре при выходе на DVD “классика” претерпит большие изменения. Говорят, что больше всего поменяет свое лицо “Новая надежда”. Хочется надеяться, что она станет более динамичной, что немножко изменит ее атмосферу и, опять же, сблизит с приквелами. Как сказал Стив Сэнсвит на конвенте ComicCon: “Трилогия будет издана такой, какой ее сегодня видит Джордж Лукас”. Естественно, появится группа фанов, которой изменения придутся не по душе. Но ведь не это главное, главное — чтобы при просмотре всей саги в 2005 году не возникло никаких сомнений, что мы смотрим один большой фильм.



Антон Карелин

Иллюстрации Александра Еремина



Знак

— Кто ты тако-о-ой?!!

Краска алым соком затмила его лицо, щеки надулись и лопнули, рот разорвался, брызнув слюной, исторгнув яростный, взметавшийся по каменным аркам низеньких подворотен крик:

— Кто тако-о-ой?!!

Проклятье всех демонов преисподней. На крик обернулась вся улица, от нищего мальчишки до писаря, трусливо мочащегося в углу.

— Г-господин-н! — воскликнул я, заикаясь, прижимаясь к стене, с трудом избегая протянутых к рваной рубахе трясущихся толстых рук, норовящих схватить меня за грудки. — Пощадите бродягу, я просто пытался спастись от голода, вот и украл ваш хлеб!

— Бродяга?! — взревел он, отвешивая мне оплеуху, от которой потемнело в глазах и зазвенело в голове. — Говоришь, бродяга?! — охранники сомкнулись по бокам, отрезая путь к отступлению, но не трогали, не зная, хватать ли меня по рукам и ногам да тащить к салману, просто избить и бросить, или вообще не обращать внимания. По счастью, сам краснорожий толстяк этого тоже не знал.

— Чертов бродяга! — все еще взбудораженный, мнущийся на месте, передумавший наказывать меня, хорохорился он. — Украл мой хлеб!

— Вот, возьмите, господин, — полупровыл я, протягивая горбушку, — только не бейте, я двое суток ничего не ел!

— Убери с глаз моих, грязная тварь! — рявкнул мясистый торговец, прижавший меня к стене. Он пытливо зыркнул глазами, проскочив изможденное и грязное лицо, мелькнув мимо втянутого, белеющего сквозь прорехи рубашки живота, опускаясь к самым ногам, исцарапанным и разбитым, укутанным в рваное тряпье, как и положено нищему да бездомному. — Скажи, кто ты и откуда, почему я прежде тебя здесь не видел, и лучше бы тебе не мяться и не врать, а не то, клянусь Бонзой, мои собаки займутся тобой!

— Беглец! Беглец я, добрый господин! Был слугой-писцом из Тал-храна, еле успел бежать от проклятых хорианов, сожри их тьма! Они штурмовали крепость, набившись, как саранча, и выходу из нее не было, только трупами со стен... Потом стены пали, варвары вошли в город и многих гнали к себе на север, но я был как мертвый, меня оставили в выгребной яме... Неделю скитался по приречью, и только два дня назад сумел перебраться на юг! Меня четыре раза чуть не убили, господин... — я всхлипнул, сжавшись у стены, испуганный и жалкий, словно увидев *их* вновь. — Сюда пришел сегодня, часом после открытия врат... Пытался наняться писарем, но все гонят меня, ох, простите, добрый господин, я не плачу, нет... все гонят... я не ел ничего два дня...

Переулок, услышавший, что безродный чужой бродяга видел воочию страшных хорианов-захватчиков, замер и слушал, раскрыв уши и глаза. Такое встречалось не каждый день, даже сейчас, в пылающих горнилах сжимающей хватку войны.

— Чертов беглец, — пробурчал купец, глядя недоверчиво, но заинтересованный не меньше других. — Как же тебе удалось остаться в живых? Говорят, кхорианцы жестоки до крайности, за выкуп не отпускают, не берут пленных, а выживших гонят на север рабскими стадами. Что же, жадность их оказалась меньше брезгливости, и никто из варваров не полез в яму с дерьмом ради пяти драхм, которых ты стоишь непременно?..

Я сглотнул, соображая, что ответить, и тупо глядя на него.

— Господин Надьяр, — пробасил усталый надсмотрщик, главный над охранниками купца; ему уж точно все здесь осточертело, — бродяга говорит правду. Не может он, всамделе, так складно врать. Он из бедных, у него язык так вертеться не приспособлен. Значь, не придумывает, а говорит, как было. Отпустите его, и пойдем на базар.

Купец Шаол*и*м Кудав*о*й Надьяр, преданный сын своего правителя, в руки, или, вернее, на рудники которого я только что едва не попал, все еще пытался просверлить меня взглядом, но тот, немощный зацепиться хоть за какую-нибудь непонятность, в пустоте неподтвержденных предположений безвозвратно остывал.

— Писарем! — хмыкнул он, пожевывая губами, по привычке надувая щеки и оценивающе щуря глаза, затем медленно, с ожиданием добавляя: — Можно подумать, ты еще и умеешь считать.

— Алмаз пустыни, шерхан джунглей, озолотивший меня своим взглядом! Господин Надьяр, — вскричал я в великом отчаянии, в исступлении, простирая к нему исхудавшие, грязные руки. — Умею ли я считать?! Умеет ли сх*о*рлин летать, а змея — сбрасывать кожу! Заходит ли солнце на западе, всходя на востоке! Верный ли сын своей родины каждый, кто молится ежевечерне?!.. Я *умею* считать, господин Надьяр!.. Я умею считать до пяти!

Лицо его, с началом фразы довольно усмехающееся, здесь изумленно вспыхнуло и тут же потухло, как гаснет задутая свеча неисполненных надежд — наполняясь раздражением. Смерив меня презрительным взглядом, он пы*х*нул надутыми щеками, раздуваясь, как жаба, рыба или, наверное, божественный шерхан джунглей, и отрывисто бросил:

— Ладно. Жуй корку, собака. Я подумаю насчет тебя. Околачивайся поблизости базара, быть может, назавтра я кого-нибудь за тобой пришлю.

Я сполз на колени, подвывая от счастья, утирая слезы, бормоча хвалебные гимны купцу и его семье, растрачивая последние силы и расточая последние образы, незаметными жемчугами попадавшие в грязь. Надьяр удалялся.

Я глубоко вздохнул, не в силах скрывать облегчения. Попытался подняться с колен.

— Эй ты, беглец, — подозвал хромоногий нищий с обломанной палкой, — ты вправду видел кхорианов? — Посмотрев вокруг, я увидел, что половина проулка ждет моего ответа, не сходя со своих мест.

Час от часу не легче. Избавившись от купца и ареста, я стал центром внимания черни, способной смешать мою судьбу еще сильнее.

— Эй, бегле-эц! — отчетливо повторил хромоногий, щурясь и боком двигаясь ко мне. — Я дам тебе хлеба, если расскажешь про них!

Неплохо для нищего, подумал я. Времени не было совсем. Отказаться — значило удивить до пересудов половину квартала. Чуть позже это значило донос, погоню шлемоголовой стражи с короткими копьями в руках, и наконец камеру, выгребную яму или рудники — тут уж как повернет. Огонь и пепел! Гореть мне в этом бегстве без конца и начала, гореть до костей.

— Хлеб? — недоверчиво всхрипнул я, уже тянясь руками в его сторону и делая мелкий шажок.

— Да, — закивал он, — дам тебе хлеба!

— И яблок! — добавил тот, мешковатый, отирая яблоко от грязи и укладывая в корзину.

— Пойдем! — матрона схватила меня за локоть, почти не кривясь от брезгливости, и поволокла в сторону чайханы, где всем нищим раздавали бесплатный зеленоватый кипяток.

— Ну?! — поторопил меня лысый толстый.

— У-у! — промычал я, поскрипывая яблочной грязью на зубах. — Да! Да! Сейчас!..

Неловко одернув рваную рубаху, забрызганную высохшей грязью, свежим супом и соком яблока, я встретил взгляд матроны, полный торопливого пренебрежения. Ей было плевать, как я выгляжу и как от меня пахнет, как я говорю, и что я сегодня ел — она только хотела услышать о кхорианцах, грозе нашего суетного мира, пришедшей с севера, накатившей подобно холодной морской волне. Услышать — и убежать к товаркам со сбивчивым рассказом на устах.

— Что рассказать? — спросил я неуверенно, не зная, сумею ли отблагодарить за еду. Почти физически ощущая, как каждая проведенная с ними секунда оборачивается все большей возможностью беды. Как время ускользает из рук.

— Расскажи о штурме, — тут же потребовал толстяк, лысина которого блестела в чадящей факелами полутьме чайханы. — Как выглядят хорианы? Как бьются? В самом деле нелюди, волосаты, как демоны?.. Вправду едят детей? — матрона прикрыла подолом халата скругленный ужасом рот. Все трое уставились на меня, ожидая, что я скажу.

— Люди, — уверенно ответил я, — северяне люди. Правда, варвары, не знающие истинных богов и законов земли. Они не волосаты, даже не косматы; дервиши юга страшнее и жесточе их... Не знаю, что они едят — я не видел. Но трупов они не касались, даже для того, чтобы ограбить.

— Ты же лежал в яме, полной дерьма! — разочарованно воскликнула матрона. — Тебе ничего не было видно!

— Госпожа, я...

— Бродяга! — она возмущенно всплеснула руками, кривя пухлый рот. — Говоришь, не подумав! Откуда тебе знать?!

— Пролежал под трупами трое часов, пока варвары ходили вокруг и высматривали живых, — сглотнув от воспоминания, выдавил я. — Они не трогали трупы, не обращали на них внимания. Лишь потом их потащили сжигать на кострах, и мне пришлось уползти в выгребную яму... ибо только там я мог спрятаться от смерти.

Женщина смотрела недоверчиво. Хромоногий нищий жевал губами в задумчивости. Лысина толстого яблочника вспотела и блестела, покрытая бликами дрожащих светильников и свечей.

— Чем они бьются? — спросил он, очнувшись от раздумий. Ежась, будто представляя себе волну громадных варваров, в несколько секунд сметающих тал-хаанский сабельный строй. — Есть среди них маги? Правда ли, что в отрядах кхорианцев вместе с воинами бьются женщины и дети, а с ними — дикие животные, сходные с гиенами, но в ярости своей превосходящие львов?.. Как они ведут осаду и штурм?

Судя по всему, он был человеком образованным, следившим за ходом войны, ловившим слухи и отклики, правду и ложь. Знавшим письменность и читавшим исторические хроники прежних войн и царств. Во имя дела, я решил ответить ему *подобающе*, хоть в этом и крылся немалый риск.

— Военное искусство этих варваров поражает своей примитивностью и неизощренностью. Они почти не строят осадных машин, не пытаются взять крепости измором, не травят воду, не закидывают за стены куски чумного мяса, не высылают повторных парламентеров, не ведут переговоры, пока войска бьются, и не пытаются найти предателей среди осажденных. Они просто предлагают свой ультиматум, в котором, — я запнулся, — ...по слухам, какие-то речи о северной Империи. О соглашении между кхорианами и Истинными Богами, и о том, что Кадориш, да и вся Харосса вскоре будет вынуждена присоединиться к хорианцам в их освободительной войне.

— Освободительной? — поперхнулась матрона, слыша нечто уж вовсе неподобающее. — Да ты сдурел, проклятый! — она замахнулась, чтобы ударить, но не ударила, увидев, как я сжался; только брезгливо и гневно скривилась снова, утирая темной сеткой накидки капли брызнувшей слюны. — Их нравы безумны и дики, их Боги безвестны и жестоки! Наверное, почище сгинувшего Властелина Крови, который столетия правил севером, откуда они пришли, но недавно был ими умерщвлен! Теперь им мало собственной разрушенной, изъеденной земли, собственных войн и свар, они пришли и сюда, в наш благодатный край, чтобы разрушить и пожрать и его! У меня двоих сыновей угнали воевать с ними, прямо из кузницы и с поля, — а ты называешь войну "освободительной"!.. За такие речи тебя следовало бы... — лицо ее раскраснелось, сквозь темную сеть выцветшей накидки сверкали круглые выкаченные глаза.

Я мог бы многое теперь сказать этой женщине о невежественных северянах, об их кровавом безумии, о народе, пережившем Властелина, и мрак, наполнявший земли, о страдании и боли, тянущейся столетиями. О том, как Властелин был свергнут, и измученные страны, отбросившие одеяло мрака, стали перекраивать мир по-новому, стремясь поскорее изжить наследие Владыки Крови. Я мог бы сказать ей о бесконечных северных войнах, пожирающих тысячи женщин и десятки тысяч мужчин до тех пор, пока все они не объединились под руками Пяти Богов.

Но, разумеется, я промолчал.

— Ты глупа, женщина, — вместо меня ответил матроне раздраженный ее возгласом мешковатый, промокая лысину измятым платком. — Слова этого бродяги беспечны, он не знает добра и зла, истины и порока. Он нищ и убог, пережил скитания и ужас, за что его судить?.. Его представления о варварах однобоки. Он счастлив, что остался в живых, и склонен оправдывать северян, в то время как пострадавшие склонны их очернять. Где-то посередине всего этого и находится правда, если у тебя есть уши и глаза, чтобы понять ее... — он задумчиво поднялся, бездумно похлопав меня по плечу, глядя куда-то в потолок, и направился к выходу, провожаемый нашими взглядами. Бережно несущий в библиотеку размышлений, в маленькую компанию мудрых сказанные мной слова. Я едва не улыбнулся, представив, что одной фразой посеял в его голове больше крамолы, чем мог бы выискать самый цепкий, дотошный бакханский изыскатель.

Женщина была рассержена, сбита с толку, удручена.

ОБ АВТОРЕ

Произведения Антона Карелина уже неоднократно публиковались на страницах "МФ". Читателям журнала он также известен как постоянный автор рубрик "Книжный ряд", "Видеодром" и "Врата миров".

Сам Антон считает "Знак" одним из лучших своих рассказов. Рассказ печатается впервые.

— Так как они выглядят? — и в этот вопрос было вложено все, все ее надежды и боли, сомнения и страх.

— Как люди, — подумав, тихо ответил я. — Странные, незнакомые, но люди. Часто светловолосые, иногда сероглазые. Кровь у них такая же красная, убить их так же легко. Их командиры носят доспехи из черной стали, пластинчатые и чешуйчатые. У нас таких и нет. Собаки — ручные волки — следуют с ними везде, и в походах, и в бою. Женщины часто бьются вместе с мужьями. Дети растут на дорогах, путешествуя, в боях. Они редко торгуют, чаще охотятся и строят на своей земле. Или воюют на землях чужих, как теперь... Они люди, госпожа.

Женщина открыла рот, чтобы что-то сказать, затем захлопнула его со стуком, развернулась, зашелестев одеждой, и ушла. Я расслабился, откинувшись к глиняной стене, прикрыл глаза, считая, что отделался ото всех вопрошающих и что теперь наконец-то смогу отдохнуть после долгого пути сюда, в столицу Кадориша.

Глупцы и Принцессы! Зря я так подумал. Всегда, когда так думаешь, попадаешь в беду.

— Эй, беглец! — настойчиво позвал меня хромонога, в голосе которого слышалась странная насмешка. — Ты много тут сказал, — он прищурился и кашлянул, — только кое-что мне непонятно.

— Что? — спросил я, поднимая глаза.

— Ты говорил, что не видел кхорианов и не знаешь, какие они. Что пролежал в выгребной яме и бежал затем изо всех сил, не останавливаясь, как шелудивый кот. Говорил, что ничего не знаешь, и уважаемому Шаолиму Надьяру, и этим надутым глупцам, — нищий хехекнул, вынимая из кармана яблоко и вытирая его рукавом, прежде чем впиться зубами в мякоть. — Откуда же тебе известно все сказанное сейчас? Что за силы — или божественная мудрость — заставили тебя выдумать и высказать все это?.. — он смотрел с разгорающимся на губах превосходством в мое бледнеющее от предчувствий лицо.

Я молчал, сбитый с толку, не ожидавший встретить доносчика среди бродяг. Ослы и ослицы, я снова повел себя одним из вас.

— Заметил этих двоих? — живо поинтересовался нищий, доедая яблоко и сплевывая косточки на покрытый мусором пол. Он говорил о двоих пустынных воинах, с ног до головы замотанных в белое, мрачно восседающих в полутьме пяти шагов направо.

— Д-да, — кивнул я, возвращаясь к въевшейся маске испуганного униженного бродяги.

— Ждут знака, — зевнув, пояснил нищий, ковыряя пальцем во рту. — Схватят за руки, и светлое небо больше не взглянет на тебя среди живых. Что хочешь сказать?

— З-з-за что? — страдальчески пробренчал я, нервно сжимая руки. — Я только ответил на вопрос, ответил на вопрос!

— Скажешь им, на допросе у стурий, — ответил хромой, наслаждаясь. — Или хочешь что-то сказать мне?

— Г-господин! — полувзвыл я, склоняясь к нему и протягивая руки, умоляя. — Не отдавайте меня им! У меня ничего нет, я ничего не знаю, я просто нищий! Беглец!

Негусто, братец. Еще что-нибудь есть?

— Нищий, который знает слова вроде “пластинчатый” и “чешуйчатый”? Вроде “собаки”? Никто не называет их иначе, как гиены! Откуда тебе знать это слово? Что оно означает?!..

Видя, что я трясусь от страха и не могу ответить на его вопросы, хромой усмехнулся снова, улыбаясь снисходительно.

— Ну-ну, — успокаивающе ответил он. — Может, я и смогу за тебя вступиться. То есть просто никому ничего не скажу. Только хлопотно все это. Стоять перед стурией и рассказывать ему, что ты сумасшедший глупец, не мятежник и не опасен... Что ты за это дашь? Есть ли у тебя хоть что-нибудь?..

Вот это его действительно интересовало. Все гробокопатели интересуются, в основном, только этим, в любых обстоятельствах. Им наплевать на государственные интересы, на служивый долг. Им бы попроще, побездельней, с выгодой для себя... Могло ли быть так, что, откупившись, я смогу отсюда уйти?..

Единственная ценность, которой я обладал, была спрятана в окаменевшем от грязи и крови портке, обмотавшем ногу да так и застывшем в нищенском подобии рваного башмака. Ждала она, мной не ценимая, припасенная на всякий случай. Кажется, этот случай настал.

Я согнулся в три погибели и вытащил заляпанную грязью половинку серебряной монеты, обломанную последним трактирщиком, у которого столовался больше трех месяцев назад. Единственную денежку изо всего богатства, которым я был когда-то наделен.

— Вот, господин, — униженно скалясь, стараясь быть незаметным, протянул монетку ему.

— Хм, — вздохнул хромой, пряча ее в складки одеяния, и как бы между прочим оглядываясь по сторонам. — Негусто, братец. Еще что-нибудь есть?

По глазам его, вспыхнувшим и заблестевшим жадовым маслом, было ясно, что он и медяка навряд ли ожидал.

— Нет, — прошептал я, — простите меня, господин, но я бедняк. У меня больше ничего нет.

После этих слов хромой потерял ко мне всякий интерес. Не обращая на мои умоляющие повизгивания никакого внимания, он встал и ковыляющей походкой пошел прочь. Я сидел, не двигаясь и не дыша, краем глаза смотря за реакцией мрачнолицых двоих. Они продолжали разговор и никак не обернулись ни на ушедшего, ни на меня. Я длинно, прерывисто, едва сдерживая бешено колотящееся

сердце, выдохнул почти со свистом, выпуская из сведенного судорогой нутра напряжение и страх.

Опасения быть схваченным, предчувствия ужасов темных застенков бакхана оставили меня. Подавив желание бежать отсюда стремглав, я поднялся и вышел, пошатываясь, в сумрак вечерних улочек, уходя от ареста, пыток и смерти в очередной, какой уже по счету раз. Расслабленная усталость плавала по членам, перед глазами раскрывались, росли и гасли разноцветные круги... Я преодолел три четверти пути, побывал в стольких селениях и городах... Крысы и демоны, я был выжат, как иссушенный на солнце, трижды высосанный лимон...

Неудивительно, что затуманенный разум упустил момент, когда в очередной подворотне двое мрачнолицых бесшумно настигли меня и обрушили на затылок черные рукояти своих тусклых ножей.

■■■

— Вставай, собака!

Потолок надо мной был серым, в гнилостно-черных разводах просочившейся влаги, за годы исковеркавшей даже камень. Пахло влажным сеном, кровью и грязью, а еще — тем особенным запахом, что содержится в нутре каждого из людей и вырывается наружу, когда не видно просвета впереди. Я не имею в виду дерьмо, я говорю про страх.

— Вставай, кому говорю! — голос был гулким, насмешливым и пустым. Казалось, говорит надутый воздухом шар.

Я открыл глаза, с минуту привыкая к плавающим темным кругам. Голова кружилась и болела, руки слегка дрожали.

— Сию минуту, добрый господин,- пробормотал я, пытаясь приподняться, — сию минуту...

— Повернись, ты, смердящий! — я послушно развернулся, увидев цокающего языком раздутого толстяка, размерами даже превосходящего те, коими мое усталое сознание успело его наградить. Он был одет в расшитый алый халат, не соответствовавший нищенской роскоши здешнего жилья, и тюрбан, немного сдвинутый с лысой головы назад. Знак младшего стурии, бледно-серая слюдяная рука, поблескивал на груди. Даже здесь толстяку было жарко, и маленький бородатый карл неспешно дергал вверх-вниз опахало, создавая сквозняк, от которого ступни мои, и так замерзшие, коченели.

У каменного проема, прикрытого грязным холстом, застыли, сидя на циновках, двое закутанных в тряпье, невысоких, согнутых, с блестящими черными глазами на обугленных солнцем лицах. Таибы. Люди пустынь. Изогнутые кинжалы поблескивали в сумраке, покоясь в расслабленных руках.

— Можешь сесть? — прогудел необъятный, чему-то усмехаясь, разглядывая меня, как куклу, в которую собрался поиграть.

Вместо ответа я выпрямился и, обессилено качнувшись, прижался к стене спиной.

— Вот как ладно, — довольный, кивнул толстяк. — Зови меня господином Джерном, преступник.

— Почтенный господин! Добрый господин Джерн! — голос мой сузился, сжался, заскулил, как привычно, заюлил, глаза захлопали, руки взметнулись, просящие, грязное лицо в страхе оплыло. — Я никакой не преступник, я нищий, будьте милостивы!

— Не тревожься, всегрешный. Никто не торопится тебя четвертовать. Содрать кожу с тебя мы всегда успеем, равно как и скормить гиенам на праздничной арене. Но надобно проверить, кто ты на самом деле есть, прежде чем свершать над тобой Закон. Ответствуй, и будь краток.

— Но я и в самом деле нищий, — воскликнул я, чуть не плача, простирая к благодетелю руки, жалким видом надеясь тронуть его заплывшее жиром сердце.

Много раз удавалось. На сей раз — один из таибов, стремительно вскочивший, нанес мне оглушительную оплеуху, от которой зазвенело даже в локтях, и тут же ретировался на место, равнодушно жуя смесь трав и глядя в ничто. Кровь закапала с разбитых губ, я рывком подставил ладонь, сжался, подставляя грязные тряпки одеяния — чтобы ни капли не пролилось на этот пол, чтобы капли... на этот пол...

— Вот видишь, — поучительно заметил господин Джерн, рассматривая, как я утираюсь. — Отпираться бессмысленно. Нам доложили о твоем рассказе. Бродяга не мог знать всего, что знаешь ты. Ты либо шпион кхорианов, либо сумасшедший, либо что-то еще, и скоро мы выясним, что же на самом деле, — он улыбнулся. — Я *не советую* тебе лгать.

Секунду я немигающим взглядом смотрел на него. Затем сдался.

— Я не нищий, господин Джерн. Вернее, я не был нищим раньше, до войны. Зовут меня Бенга.

— Вот видишь, — широко улыбнулся необъятный, — как приятно говорить правду. Она течет по устам, словно мед. Теперь продолжай.

— Был учетником, — хрипло начал я, все еще испуганный, не глядя стурии в глаза. — Служил подручным усама при торговом караване господина Бен-Шайды. На нас напали в первую неделю, когда мы уходили с севера на юг... перебили всю охрану...

— Вот это правда, — сплетая и расплетая пальцы на тяжелом, угрожающе накренившимся животе, младший стурия медленно кивнул. — Мы ведь нашли вышивку во внутреннем кармане твоих штанов. Отыскали и караванную пряжку с именем твоего бывшего хозяина. Нам не составило труда проверить и убедиться, что ты не нищий, а бывший слуга. Мы знали все, что ты скажешь... Но нам до сих пор не понятно, всегрешный Бенга, какими бесами побуждаемый, ты сеешь ложь о кхорианах в каждом, с кем говоришь?.. — голос его был вкрадчивым, терпеливым, и я знал: от ответа зависит судьба.

— Они оставили нас в живых, — почти прошептал я, голос мой дрогнул, готовый сорваться, но на самом краю выровнялся, окреп, словно отступать дальше было некуда, и окончательная решимость пришла. — Оставили нас впятером. И каждому сказали, чтобы шли мы в свои стороны, рассказывая о схватке правдиво. А также велели всем говорить о Союзе людей с Богами, и выучить имена Пятерых, чтобы рассказывать встречным о благости северной Империи и о ждущей всю Хароссу судьбе. Если мы сделаем это трижды триста раз, Боги сжалятся над нами, и грешность наша до этого момента будет навеки прощена. Если же мы не сделаем этого, гнев великих настигнет каждого из нас, и все страшной смертью умрем, — тут я осмелился поднять глаза.

Толстяк смотрел на меня, задумчиво и внимательно, снисходительно и проникновенно. Когда-то давно я разбирался в людях; иных из них видел насквозь. Он явно был человек не жестокий и не злой, даже не строгий. Он совершенно не походил на образ стурии, известный с детства, из сказок, каждому из нас. Свитки и вороны! У него, готов поклясться, на все это были свои просвещенные идеи, коими он думал добиться дипломатических высот. Кто попроще, сейчас отлупцевал бы меня и бросил умирать в камне или выставил на потеху толпы, а он лишь довольно кивнул, очарованный своими мыслями, и, маслянисто глянув мне прямо в глаза, сказал:

— Назови имена Пятерых. И скажи, что велено сказать про них.

Я задрожал от страха. Горло мое свело.

— Господин!

— Делай, что говорю! — рявкнул он, краснея. — Ну?!

— Гэта Справедливая, Богиня сообщества и порядка, справедливости и возмездия... защитница обездоленных. Каждый может прийти к ней в храм с просьбой о воздаянии, и будет выслушан. Етим Милосердный, Бог-целитель, старик и юноша в одном лице, нисходящий к нижайшим, чтобы помочь и спасти. Каждый больной и томимый может прийти в его храм, чтобы просить исцеления, — голос мой дрожал, слезы ужаса катились по щекам, руки тряслись, я продолжил с великим трудом:

— Горт-воин, защитник слабых и покровитель сильных, воплощение справедливости и чести. Всякий обиженный может искать заступничества у его паладинов, рыцарей и жрецов. Алур Прекрасная, Богиня женщин, брака и любви, всякий, желающий познать блаженство, может прийти в Ее храм. И Тиат-странник, покровитель путешественников, менестрелей, искусства и торговли, открытий и безумных геройств. Он поведет за собой каждого, покинувшего родной дом.

В каменной комнате воцарилась тишина. Взгляды таибов жгли мою душу, а если б они могли выжигать мою плоть...

Джерн сидел, задумавшись, теребя

кончик носа. Карлик с опахалом отчего-то забыл махать. Кажется, он сжался в предвкушении убийства, и я знал, кого будут убивать.

— Значит, вот кто ты такой, — задумчиво произнес стурия, взглядом предлагая мне возразить. — Предатель извечного. Отщепенец, разглагольствующий о чужих божествах.

— Нет, господин, — возразил я, не видя иного выхода, — проповедник хорианов ответил, что это не будет предательством. Боги Союза существуют, и любят людей. Они покровительствуют кхорианцам, но примут в свое братство и всех остальных людей, они не желают бакханам и всей Хароссе никакого зла. Простите меня за дерзость, но ведь мы оба знаем, что первыми войну начал бакханский союз. Я ведь был на севере с хозяином и видел передвижения войск...

Никто не повелел и не начал избивать меня. Правду и в самом деле слушать приятно, она течет из уст, как мед. Господин младший стурия знал, что я прав. Дело было в другом: что сделать с таким опасным человеком, как я, — в целом невинным, но по глупости попавшимся к врагу на крючок.

— Ты попал к ним по глупости, — наконец ответил Джерн, пристально на меня глядя своими выпуклыми желтоватыми глазами, и я не позволил ни одному мускулу дрогнуть, ни одной капле воздуха покинуть легкие в облегчении, чтоб он не догадался, что шаг его разума был предугадан нищим бродягой. — Теперь я точно знаю, кто ты такой: ты глупец. Но в благословенной Хароссе есть место даже отринувшим заветы глупцам. У тебя все тело в порезах и шрамах. Хорианцы пытали тебя, прежде чем отпустить. Мы же милосердны вопреки наветам, и ты узришь наше милосердие сам.

Я склонился как можно ниже. Я что-то благодарно бормотал.

— Ты добр сердцем, хотя и недалек, — продолжал рассуждать толстяк, — и все это мы используем на благо. В Кадорише есть много более опасных людей, которые не просто пытаются вызывать в аджинотцах миролюбие, как по глупости делаешь ты, но пытаются использовать и бакханов, и северян в своих корыстных целях. Ты поможешь нам отыскать их. Они примут тебя со своими проповедями за своего.

— Ы-ы-ы-ы... — задохнулся я, прижимая руки к груди, не в силах больше ничего сказать.

— Ты не откажешься, — рассмеялся Джерн, — конечно, ты не откажешься! Ты знаешь, что ждет непокорного, решившего повернуться спиной к бакханам и нашим великим Богам.

— Г-господи-и-ин!!..

— Заткнись, собака! Молчи и слушай меня, или с отрубленными руками начнешь гнить в яме прямо сейчас!

Ужас заполнил мое лицо до основания, пропитал его насквозь, и стурия кивнул, удовлетворенный.

— Вот твои вещи, — он кивнул на мои нищенские пожитки, вынутые из сумки и разложенные на полу — Что делает среди них сломанный кинжал? Ты надеешься защититься им?..

— К-кинжал не для защиты. Им убили моего хозяина, он сломался, и убийцы оставили его там. Я вынул его и несу жене хозяина... — так сделал бы любой верный слуга.

Джерн кивнул. Кажется, на мой ответ на этот вопрос ему было наплевать. Ведь среди моих вещей не было красного наконечника от сломанной стрелы, который искали все стурии всего Аджинота.

— Вместе с моим человеком ты отправишься в пригород, в таверну “Кассан”. Там вы встретите неблаговерных, своими баснями ты заставишь их раскрыть свое истинное лицо, а уж Киран довершит остальное. — Он приоткрыл поясную сумку, швырнул в распахнутый рот несколько сморщенных фиг и, уже не заботясь о моем состоянии, махнул рукой.

Никто и не думал, что я могу отказать или подвести. Все знали, как мне страшно. Все видели, как я дрожал. Они ведь помнили, кто я такой: испуганный, забитый Бенга, вечный слуга.

Мне на мгновение стало жаль смуглокожего, не успевшего еще окрепнуть как следует паренька, застывшими глазами уставившегося в небо, столь неожиданно предавшее его. В разгромленном караване, найденном мной по дороге сюда, он был один из первых, кто умер от жала изогнутой сабли... ведь на Бен-Шайду напали отнюдь не кхорианцы.

■■■

Киран, кудрявый черными, как смоль, волосами, с голосом и повадками заводилы, шагом уличного бойца и кривой улыбкой на жестоких губах, теперь, в притворном обнищании, казался средней руки молодым бродягой, потемневшим на солнце от постоянных скитаний, с мозолистыми руками и вечно пустым животом. Веселый и довольный малый, на вид доступный и простой, с живым, быстрым умом. Со скрытой выправкой воина, умеющего держать в руках что угодно и этим убить, шествовал со мной, как тень. Он был сравнительно молод, не так давно покинув юношеский возраст, но, наверное, много уже повидал. Я не знал, образован ли он, до того момента, как посреди томительного молчания, петляя меж узких улиц, уводящих к окраине, он не сказал, положив руку мне на плечо:

— Ты будешь моим усуном, старым слугой.

Растрескавшимися, разбитыми губами я невольно улыбнулся про себя, внешне суетливо кивая и привычно юля. Смешно мне было, потому что навряд ли я был старше его лет хоть на пять.

— Я выходец из университета Акамы, понимаешь, там много приблуд и бунтовщиков, — он говорил быстро, сдерживая привыкшие жестикулировать руки, обводя взглядом то крыши, то стены, то прохожих, то меня. — Подумают, я из таких же *свободомыслящих*, — он сказал это с насмешкой, в которой таилась бешеная ненависть к просвещенным мудрецам, чьи глотки, наверное, этот черный пес бы с радостью перегрызал.

— Понимаю, господин.

— Ну и натыкали тебя эти добрые кхорианцы!

Я охнул, и старательно задрожал от воспоминаний. Кирану незачем было знать, что раны по всему телу достались мне не от северян.

— Как придем в таверну, не забывай мне прислуживать. Не смотри особенно по сторонам, чтобы не заподозрили ничего. Ни с кем не говори, пока я не скажу.

— Конечно, господин.

Поход в таверну был для меня слишком, до пугающего хорош. Центр нарастающего повстанческого движения, ручейки от которого расходились во все стороны. Я наверняка отправился бы туда, но днем или двумя днями позже, все вокруг проведав. Сейчас меня туда вели, так что пока все шло на удивление хорошо. Псалмы и пальмы, только так и бывает: судьба обожает вертеть хвостом перед волком смерти, прежде чем скормить ему такого, как я.

Но за последние полгода я привык к лезвию под ногами и не думал, как буду выкручиваться потом.

■■■

“Кассан” было именем плоской ручейковой рыбы, приготовленной в соке пряных овощей, и яство считалось преважным. Понятно, что покосившаяся, полная разношерстных людей таверна не имела никакого отношения к роскоши, а потому своим названием явно насмехалась над посетителями и над собой.

— Чего вам, достопочтенные? — спросил дородный, ужасно бородатый трактирщик, уперев руки в боки. Насмешки в его глазах не было, значит, к подобным шуткам здесь привыкли. В “Кассане” гомонила странная смесь сброда и грамотеев, обсуждающих с утра до вечера все подряд, предающихся в то же время и более привычным забавам.

— Пожрать бы чего, хозяин, — радостно ответил Киран, наполняясь щенячьей дебелостью по самую макушку, — да и выпить тож.

— Деньги вперед.

Киран мотнул в мою сторону кудрявой головой, и я покорно вскрыл чуть ранее полученный кошелек, вынимая из него пару половинок серебряных да несколько медяков. Это было на хороший обед, а потому трактирщик подобрел лицом. Даже борода его зашевелилась от широкой улыбки.

— Эй, малый, — громко спросил Киран у пацана, глодавшего под соседним столом обронненную кость, — кого здесь о развлечениях-то спросить?

Коренной завсегдатай лет десяти без раздумья кивнул в сторону высоченного худяка, облокотившегося на столик у входа и вроде спящего посреди окутанной го-

моном толпы.

— Позови, — приказал Киран, а я метнул мальчишке в руки медяк.

Минуту спустя мы уже говорили с хозяином удовольствий. Он увидел краешек выпукло-толстого десятка южной бронзы и согнулся в три погибели, затем расхвалил свой длинноволосый товар, и после недолгого ужина (солнце клонилось к закату) мы оказались в подвале, где бушевали страсти и протекали беседы узкого круга человек из двадцати. Посторонних сюда не пускали.

Что-то курилось, кто-то сладкоголосо пел знаменитые в прошлом стихи (у меня шевельнулось в груди, я накрыл разум мраком усталости, чтобы не слышать), кто-то играл в кости, кто-то в да-го, переставляя фишки по животам красавиц, кто-то отдавал себя за драными отгородками, откуда неслись хриплые нерифмованные сутры купленной и проданной любви.

— Я Пайша, это мой Бенга. Он знает много страшных историй.

— Угу.

— О хорианах.

— О-о-о-о...

— Я вижу, вы тут свободные люди. Любите риск.

— М-м-м, да-а.

— Давайте же играть, прожигать эту жизнь, ведь всем нам мало осталось. Проклятые — или благословенные, — он полупьяно хихикнул и подмигнул, — хориане скоро захватят все нас.

— Ставки! — фальшиво-радостно пропищал невысокий играла. — Давайте ставки!

Киран вытащил свой собственный, расшитый бисером кошелек, и выудил из него ровную монету темного серебра. Большой хорский серебряный. Лицо у него было темное от выпитого, растянутое в глупой, мальчишеской ухмылке совершающего бездумную выходку.

— А такую ставку примете?!

Это стало последней песчинкой перед бурей. Народ повскакал с мест и умолк. К горлу посланника стурий, к его паху и руке оказались приставлены три ножа, мне в грудь и спину уперли по одному. Стало тихо, только неслись из-за шторы чьи-то стоны.

— Постойте! — сипло прошипел пойманный Киран, локтем указывая на меня. — Послушайте его.

Все взгляды обратились в сторону заросшего грязью, сгорбленного слуги.

Я повторил свою тюремную речь и понял, что младший стурия, несмотря на свою не знающую забот полноту, оказался далеко не глуп и полностью прав: вера, с которой это было сказано, убедила и слушавших. Никто из религиозных фанатиков, служащих бакханатам, не смог бы заставить себя сказать подобное. Таибы в камере, верно, до сих пор желали убить шелудивого пса. Простому люду было видно, как день, что я не притворяюсь и не вру. Рты их раскрылись, дыхание разрослось. Ножи исчезли, все столпились вокруг. Мы разом стали среди своих. Меня заставили трижды повторять Имена Пятерых.

Кровь закапала с разбитых губ, я рывком подставил ладонь, сжался...

Тут заговорил Киран.

— Отец мой погиб, но заветом его было нести весть о Союзе всем. Мы жили на севере, так что... — байку свою он сложил умело, слушали, расставив уши, поголовно все, даже выбравшаяся из-за заградки шлюха, неторопливо сплетающая красоту из растрепанных волос.

Вечер перетекал в ночь, полную досужих разговоров. Киран вовсе не собирался подначивать отрекающихся от Старых Богов на какие-то действия, ему достаточно было того, что он видел и слышал, и теперь он просто болтал, прикидываясь не местным и выведывая под различными предлогами имена тех будущих повстанцев, кто сегодня сюда не пришел.

Часа примерно в два, когда дым от курильниц, съеденное и выпитое расслабило даже Кирана, и он, чтобы не вызывать подозрений, удалился за ширму с женщиной, заплетавшей волосы уже раз пять, я медленно встал, покачиваясь, и побрел к выходу во двор, в темноту. Вдруг захотелось посмотреть на звезды в последний раз перед тем, как...

■■■

— Молчи.

Меня прижали к глухой бревенчатой стене возникшие из темноты двое: ухмыляющийся кривоватый коротышка с перевязями метательных ножей и мрачный верзила с колчаном, полным стрел, способный, судя по взгляду, на все.

Лицом перепуганный до смерти (за сутки уже в четвертый раз), я и думать забыл о своей цели, лихорадочно размышляя, как бы отделаться от этих. Узнал по одежным знакам: оба из Желтых наемников — отрядов, подчиненных бакханским визирям. Со служками стурий, подобными Кирану, они были свои, но соперничающие, так что встретить их здесь было немудрено. Но увидь их остальные, смертной драки было не избежать. Наемников и без того не любили, а уж в сердце повстанческих разговоров...

— Попался, — констатировал коротышка удивительно хриплым голосом.

— Это тот слуга, — прошептал верзила, пряча в темном одеянии длинный и широкий нож, больше похожий на меч. — Он рассказывал всем про Богов Союза. Откуда слуге знать такое?.. — он обернул ко мне два широких глаза, воззрился, как филин в мышь. — Кто ты такой?

Караваны и бури! Когда же это кончится?!

— Я не слуга повстанца, и не его раб! — на лице моем быстрее раздумья и воли возникло выражение гневное и уверенное; я зашипел яростно, выпрямляясь и сбрасывая с плеч налипшее за последние недели одеяние нищего или слуги. — Уберите руки, слепые! Не видите, кого пытаетесь поймать?!

— Кого же? — почти опешили они, увидев, как властность изменила мое лицо.

— Дзанн Джерна, младший стурия Храма, послал меня сюда, я Киран!

Они и в самом деле не знали Кирана в лицо, но, судя по брошенным друг на друга взглядам, что-то про него слышали. Я не был этим удивлен. Навряд ли безвестного никчемца послали бы на такое дело.

— Там внизу два десятка с лишком будущих повстанцев, их мы накроем завтра, но один, самый важный, утром уйдет! Я хотел идти за подмогой, так что, может, вы и

к лучшему. Если сможем его поймать, награду получим все трое.

— Кто таков? — спросил коротышка, шумно дыша. Мысль о совместной ловле ему понравилась. Тем более, когда ловля будет окончена, их окажется двое на одного.

Я лихорадочно соображал. Сказать следовало так, чтоб никаких сомнений, никакого раздумья, чтобы сразу взять их в кулак. Отупение переплелось со слабостью, несколько раз казалось, еще немного, и я сорвусь. Белки и охотники, слишком устал.

— Я пристал к нему с неделю назад, точно еще не понял. Выдает себя за бродячего студента, которому отец завещал нести благую весть. А на деле кто-то важнее. Кто знает, где кого искать, у кого какие условные слова... — я инстинктивно понизил голос, говоря то, что уже несколько месяцев говорил самому себе, скитаясь по югу, выискивая такие вот таверны и постоялые дворы. Дьяволы, неужели этот был последним?.. Я совладал с собой, сглотнул и добавил:

— Похож на *того самого*. На Гонца.

Дыхание их стало прерывистым, неровным. Поймать Гонца, которого искали все, значило пресечь возможное восстание на корню. Значило отобрать у него великий Знак, который он должен оставить повстанцам, Знак, объявляющий центр и начало повстанческой войны. Красный наконечник сломанной стрелы.

— Сказка непроста, — цепко на обоих глядя, продолжал я. — Чтобы пристать к нему наверняка, чтобы он не бросил или не прибил меня, я сказал ему правду. Что служу стуриям.

Лицо верзилы отразило непонимание, коротышки — восхищение.

— Он притворился, что сам из таких. Назвал себя Кираном — вот наглец! Он верит, что я ему верю, и ради того, чтобы узнать мои планы, готов почти на все. Так что для всех вы будете мятежными, но для него — самими собой, и не врать вообще — не дай Солнце, он раскусит обман!.. Будем изображать, что вы пришли передать мне важную весть. Так что, вы со мной?

— Ладно, — переведя дух, решил коротышка, поправляя перевязь и начиная снимать с себя все знаки принадлежности к наемничьему братству. — Я — Тхорм. Мы в деле. Только смотри, не командуй, мы тебе не подчиняемся... — Я с сомнением, но кивнул.

Я еле слышно вздохнул. Времени не было.

— Готовы? Быстрее вниз, познакомлю вас с ним.

■■■

— Кто это такие? — воззрившись на них с изумлением, вопросил Длиннюга, не слыша, как мысленно я проклинаю этот отвратный, знобящий все мое нутро вопрос.

— Это хозяйские дружки, учились вместе, мой господин ждал их, — объяснил я, обнимая их за плечи и почтительно кланяясь обоим. — Эй, хозяин, смотри, кто приехал!

Киран оказался даже лучше, чем я считал. Он вскочил, не забывая изображать пьяного, столкнул на пол недопитый кувшин, развел губы в неимоверной улыбке, и бросился с распростертыми руками вперед.

— Братец Кагал! — заорал он на весь трактир, и мгновение наемники соображали, к кому именно это сказано. — И ты, дылда! — Девейра едва заметно дернул губой, поневоле принимая прозвание и мысленно, понятно, желая намять посланнику стурий бока, но, разумеется, ни на что такое не осмелился бы ни сейчас, ни, наверное, потом. Они кричали, хлопали друг друга по спинам, с каждым ударом все сильнее, и скалились, превозмогая боль от “дружеских ударов”, и жали друг другу руки до синевы, и скрипели зубами, предвидя, что придется делить все деньги награды на троих, но сделать ничего не могли.

Пламя билось в большом очаге, медленно угасая. Слишком много кружек кислого вина было опорожнено, танцев — станцовано, а партий в кости и да-го — сыграно. Уставшие, наполненные весельем до краев, а оттого совершенно уже невеселые, без двух шагов повстанцы расселись по столам и небольшими компаниями вели запрещенные разговоры на запрещенные темы, используя смертельно запрещенные Имена. Мы были главными на этом празднике жизни. За нашим столом, кроме троих слуг Старых Богов, покоились спящая шлюха, хозяин таверны, бородач, Длинный, здешний заправила убийствами и охраной, а также главный повстанческий проповедник города, которого разыскивали, не зная в лицо, все патриоты, которым не лень.

Проповедник вещал размеренно и устало.

— Восстание начнется, едва пройдут по всем городам носители Знака, и достигнут Юга последние из них. Мы все поднимемся по этому Знаку, и начнется священная война. Старые Боги умерли, стурии и бакханы правят от их лица, травят и пожирают народ. Зло должно быть изгнано изнутри, и мы не пожалеем своих жизней ради жизней наших детей и внуков. И правнуков. И их детей. Народ — это все. Помните об этом, когда придется умирать. Помните, что мы сражаемся за истинное благо.

Я молчал, относясь к сказанному с уважением. Истинное благо каждый понимал как желал или как мог. Невообразимо раньше мне казалось, что я один из тех, кто обладает божественной властью понимать истину и нести ее другим. Война изменила это. Я перестал быть столь глуп.

— И что же это за великий Знак? — с горящими глазами вопросил кухонный мальчик Иннаори, похоже, готовый идти за его носителем к подвигам на общее благо.

— Утверждают, — сказал Тхорм, которому

Двое великих воинов схлестнулись в схватке, и победитель будет решать, что делать с миром, в котором живем мы все.

тема по понятным причинам была весьма интересна, — что в месте, которое зачинщик восстания избрал его центром и началом, на стол будет положен красный наконечник сломанной стрелы. И алая краска с него не будет стираться, как и в других центрах восстания. И что принесший Знак даст повеление тем, кому предстоит начать восстание.

— Мне бы хотелось увидеть этого Гонца, — почти мечтательно заметил Киран, поглаживая темные волосы спящей, — хотелось бы узнать, что он за человек. Прошедший столько селений и городов, принесший стольким свою весть. Должный вскоре прийти и сюда...

— Человек, бесспорно, великий, — степенно кивнул аптекарь. — Великий воин и странник, один из лучших сынов своего народа. Имеющий бесценный дар служения всем нам. Готовый ради этого умереть. Да, я мечтал бы увидеть его.

— А мне бы хотелось, — тихо сказал Длинный, поглаживая свой кривой нож, — встретиться с теми, кто был послан вслед за ним, и кто тенью шел по селениям, чтобы настигнуть его и поймать.

— Говорили, — понизив голос, заметил Борода, — что по следу Гонца отправлены трое лучших, самых лучших людей. И что двое из них мертвы от руки третьего, вознамерившегося забрать всю великую награду себе. Но третий, без сомнения, *очень* хорош. Говорят, тела двоих были найдены вместе, значит, он убил их один. И значит, теперь идет по следу Гонца... чтобы настигнуть его.

Я скорчился у себя в темноте, лежа щекой на столешнице, притворяясь спящим.

— А может, — с широко раскрытыми глазами встрял опечаленный Иннаори, — он сейчас уже мертв?..

— Может, да, — ответил Киран. — А может, посланник высших стурий оказался умнее, и ждет его в самом конце пути. Где-нибудь на юге.

— Скорее бы, — поежившись, заметил коротышка-Тхорм, совсем не наигрывая и не прибегая к положенной по роли лжи. — Скорее бы он пришел, этот странник, началось восстание, и закончилась бы эта проклятая война. Мне, если совсем уж... все равно, кто будет править, наши старые бакханы или новые лорды кхорианцев, мне правда уже все равно, как и многим из нас — путь только кончится эта война.

— Слишком многие погибли, — кивнул бородач, глаза которого едва заметно увлажнились. — Мы потеряли слишком многих.

Все закивали. Наступило молчание, во мраке которого каждый думал о том безвозвратном, что потерял. Минута искренности в сонме двойной игры, боязни и лжи, окутывающей всех нас.

— После всех небесных своден, после песни преисподен, после солнца на восходе я потерей пуст и пьян. Разум боли не измерит. Ни двуногому, ни зверю, не скажу, какую веру я навечно потерял. Впредь и солнце — не горяче, сердце и глаза — не зрячи, только сизый пепел прячет то, что вырастил мой дар, — неожиданно хрипло процитировал Киран. Глаза его были закрыты, лицо расслаблено, и волна горячего покоя, волна потрясающего волнения прошла по моим членам, как только я услышал эти знакомые, истертые в памяти слова. Это было как камень у дороги, как прибрежный маяк. Охотничьей собаке всегда легче найти человека по вещи. Изменника — по приметам. Поэта — по его словам. Я едва слышно вздохнул — и опустил глаза.

— Ахмет абу-Таил, — кивнул начитанный аптекарь. Я же закрыл глаза, услышав это. Киран, ох, хладнокровный убийца Киран, каковы закоулки твоей ледяной улыбающейся души?..

— Да, он, — ответил слуга стурий, открывая глаза и улыбаясь нам, как родным. Взгляд его был наполнен чувством единства, которое аптекарь создавал больше нескольких часов и которое проявилось за этим столом столь полно после нескольких строк.

— О чем это? — подал голос немного сонный Иннаори, которого всеобщее молчание заставило проснуться и спросить.

— В касыде о потере дара поэт говорит о том, как много отняла у него эта война, — ответил аптекарь задумчиво и вместе с тем заученно, словно много раз уже говорил это другим. — Она написана совсем недавно, когда семья поэта погибла и сам он оказался в бегах. Говорят, это последний проблеск великого дара, потому что перед смертью он уже не успел ничего написать. Или творения его погибли вместе с ним.

— Не точно, что он мертв, — быстро, совершенно неожиданно вставил коротышка Тхорм, складывая руки на груди, глазами блуждая где-то далеко. — Я слышал, он попал в рабство к хорианам, и те увезли его к себе на север, не смея убить такой дар.

Одноногий безрукий калека, воевавший с хорианами, которого обмывали, кормили и держали у огня, вскинул голову с одним видящим и одним блеклым глазом. Рот его раскрылся.

— Конский топот и сокола клекот, вот все, что есть у меня. В дроби дорожной встречу тревожно горести нового дня. Вижу сквозь годы конного хода дым от далеких домов. Звонкого топота, хриплого клекота слышу извечный зов. Только за спешкой мнится насмешка, вечной старухи оскал. Вижу, как в детстве, мире безбедства, то, что теперь потерял. Конь погоняет и сокол сигает ветром с дивных высот. Есть лишь дорога — прочь от порога, мчаться, мчаться вперед.

Голос его стих, калека откинулся на лавку, утонув в озаренной свечами темноте. Перед тем, как темнота скрыла его лицо, мы увидели, что оно мокро.

Некоторое время все молчали, затем рот открыл верзила Давейра, что было совсем уж странно, но никого не удивило:

— Что я ищу во тьме далекой? Зачем покинул дом родной? Под убывающей Луной танцует ночь в халате блеклом. И сквозь чужие небеса, друзья, хотя уже и поздно, я слышу ваши голоса. Сияют звезды... — он прочитал нараспев, возведя глаза к дощатому потолку, и замолчал, как-то странно-неловкий, выглядящий смешно, беззащитно и нелепо.

Шлюха проснулась и, открыв один глаз, сонно пробормотала:

— Раскрытые поля. Дыхание Земли — как шепот непрерывного расцвета. Сменяют тополя мерцание листвы на невесомый плащ. Зевает Лето.

Мне показалось, кривая ухмылка моя, заметь ее кто-нибудь, была бы первым знаком приближающейся смерти, но бороться с этим проявлениям идиотизма, неуправляемой глупости, бессильной слабости, я почему-то не мог. Словно пришел в конец всех скитаний.

Иннаори спрашивал еще что-то, требовал прочесть другие стихи, и люди читали, причем не только с нашего стола; а я, справившись с идиотской ухмылкой, запрятал годы безмятежного мирного спокойствия, роившиеся перед глазами. Спрятал поглубже, туда, где никто не мог их увидеть и найти.

— Киран, — сказал я почти беззвучно, коснувшись под столом его колена безвольно сползшей со столешницы рукой. — Киран.

— Ну, хватит, — устало сказал тот. — Пора и поспать, а то, если ваш ненаглядный Гонец возникнет завтра утром и бросит на стол свой красный Знак, какие из нас будут бойцы?.. — он улыбался. Подхватив на руки спящую, прошествовал к ранее указанной комнате, столь изящно отсекая шлюхой двоих “старых друзей”, которые в ином случае смело последовали бы за ним. Я, изобразив пробуждение, суетливо поплелся туда же, приговаривая, что вообще-то, молодому господину уже давно пора спать, вызывая на лицах провожающих улыбки своим исконно старческим нытьем.

— Дьявол, — испуганно затрясся я, как только закрылась дверь. — Что же нам делать, они нас убьют!!

— Они угрожали тебе? — сразу все поняв, тихо спросил он, скидывая груз на постель и, выхватив кинжал, вытягиваясь у дверного косяка, слушая одним ухом меня, другим — коридор.

— Они схватили меня во дворе и заставили придумать эту историю про знакомых! — в голосе моем билась истерика. — Ты понял, кто они такие?

— Скорее всего, люди бакханов. Наемники. Наемников Ордена я бы знал, да их и не послали бы сюда без *правильных* слов, — он оценивающе посмотрел на меня и сказал внезапно:

— Ты хорошо сыграл свою роль, бродяга. Я замолвлю за тебя словцо. Не трясись.

— Они же убьют нас из-за той награды!

— трястись я, разумеется, не перестал, и голос мой то и дело взмывал к повизгиванию хрипящего щенка. — Убьют сегодня же поутру, пока все спят!..

Он повернул ко мне свое мгновенно ставшее жестким темное лицо, и улыбнулся — как улыбался, верно, навстречу самой смерти.

— Если мы не убьем их первыми.

Я затрясся уже как в припадке, одним духом выложив ему все, что думаю об убийствах и о том, как прекрасно, потрясающе умею убивать — тем самым обломанным кухонным ножом, что видели у меня в вещах.

— Успокойся, — улыбнулся Киран, положив руку мне на плечо. Сейчас спускайся вниз, скажи, что уложил хозяина и хочешь дышать. Ясное дело, оба пойдут за тобой. Отвлеки их разговором, можешь наплести чего-нибудь. Я появлюсь.

Ступеньки стекли под моими шагами, и с каждым из них нарастал клубящийся внутри страх. Я никогда не был воином. Я не желал им стать. Но сегодня, сейчас, должно было решиться все. Обломанный кухонный нож, закутанный в тряпку, я сжимал в напряженной до боли руке.

— Пойду на улицу.

— Дьявол, мне нужно облегчиться, — тут же встал Давейра, и Тхорм согласно вскочил вместе с ним. Иннаори хотел было увязаться за нами, но повеление коротышки отправило его спать в забитый сеном сарай во внешнем дворе.

— Ну?! — возопили оба, как только мы оказались на темной истоптанной земле. Я заметил, что краешек ночи уже начинает осветлять близкая заря.

— Кажется, сумел его усыпить, — ответил я, сдерживая дрожь. — Наврал, что вместе с вами завтра поутру отправлюсь в другое гнездо повстанцев, а потом, когда все разузнаем, пойдем ловить Гонца, который у нас на крючке. Он захочет убить нас, раз мы его ищем. Но сам побоится битвы против троих, каким великим воином его бы ни малевали, и попробует поутру договориться... наверное, с Длинным. Он здесь из бойцов старший. Видели, как он держит нож? — оба утвердительно и серьезно кивнули, выражая уважение и даже некоторый разумный испуг.

— Значит, — продолжал я, вдохновленный успехом, — брать его надо, пока он спит. Потом будет поздно!

Они снова закивали. Воцарилось молчание.

— Эй, — внезапно тихим голосом спросил Тхорм, изменившись в лице и отступая на шаг; рука его легла на кинжал, лицо отвердело. — Что это у тебя в руке?

Пустота и сумбур. В голове не осталось ничего.

— Нож, не видишь, что ли? — гневно и отчаянно прошептал я, уже не пряча его в тряпке.

— У посланника стурий обломанный кухонный нож? — без подозрения, просто сбитый с толку, пробасил верзила.

— Я же нищий, дубина! — рявкнул я, стараясь не кричать.

— А-а... Но кого ж ты таким убьешь?

Вот он, момент правды. Что мне отвечать? Мысли метались в голове, роились, пронзительно и раздирающе жужжа. Третья почти бессонная ночь, десятки и сотни остановок, переплетений, дорог, бесконечность вопросов, кто я такой, куда иду, откуда и зачем... И нависший меч судьбы, не моей, а сотен и тысяч, тысяч и сотен.

— Им и не надо убивать, — ответил я, словно говоря с дураком. — Достаточно чуть порезать. На нем самый лучший, самый мощный, сковывающий все силы стурийский яд. Мы возьмем его в плен.

Киран напал именно в этот момент, возникнув, как привидение, из-за спины верзилы и всадив ему в шею нож, одновременно подпрыгивая и закрывая рот рукой. Давейра дернулся, кровь захлестала направо, глаза его налились звездным светом и стали угасать...

Что он искал во тьме далекой, зачем покинул дом родной?

Ночь танцевала под убывающей Луной, бликами на клинке Кирана. Давейра, дергаясь, застывал в холодной дворовой грязи, возведя глаза к черному небу, и был пронзительно-неловкий, выглядящий нелепо, беззащитно и смешно... Я не увидел всего этого, потому что нагибался и бросался вперед, на Тхорма — но все это я знал и чувствовал.

Киран был хорош, он был просто зверем, но успеть справиться одновременно с двумя опытными наемниками, чтобы ни один не заорал, он не успевал. Я не был воином, но понимал, что крикни Тхорм сейчас — и все мы проиграем. Нагнув голову, нагнув очень низко, я впечатался макушкой коротышке в живот. Его согнуло пополам, он удержался и не упал, выхватил свое оружие, глотая воздух отчаянно распахнутым ртом, — а в следующее мгновение окровавленный нож вошел ему прямо в грудь. Киран держал содрогающегося наемника, бережно, как дорогую куклу, как женщину, как дитя. Он был весь в крови, и мне досталось тоже. Тхорм затих, и мы обернулись по сторонам. Никого. Тишина. Только краем глаза мне показалась метнувшаяся где-то в подзаборной темноте согнутая бесформенная тень.

— Надо оттащить их за корзины, — он похлопал меня по плечу окровавленной рукой и улыбнулся белозубо на крапленом алом лице. — А ты молодец.

Меня трясло.

Когда последняя корзина легла на свое место, Киран неожиданно и резко обернулся. Мои измотанные чувства от усталости отказали, в то время как его натренированные, натянутые, сработали в самый раз. Он выхватил оба своих кинжала и пригнулся, вглядываясь в темноту. Я инстинктивно, прежде разума отскочил в сторону, и только потом начал различать высокую, неторопливо приближающуюся фигуру. Длинный шел к нам, и лицо его было бледно.

— Ты хорошо спрятался, — тихо и глухо сказал он Кирану, не обращая ни малейшего внимания на меня. — Я ждал и искал тебя так долго. Тем слаще будет тебя убить, — изогнутый длинный нож осветился бликами угасающей Луны. Всколыхнулся бесформенный черный балахон.

— Ты сумасшедший, — вздрогнул Киран, глядя на фанатичное белое лицо, и в голосе даже у него мелькнул испуг. — Я повстанец! Я не *Убийца*! А этих я убил, потому что понял: они переметнулись к бакханам, стали наемниками! Я не...

— Я знаю, — сказал длинный.

Черное покрывало по-человечески вздохнуло, и размытой тенью Убийца скользнул вперед. Откатываясь, отползая прочь, я отрешенно подумал, что с точки зрения поэзии или истории судьбоносное и выглядит именно так. Двое великих воинов схлестнулись в схватке, и победитель будет решать, что делать с миром, в котором живем мы все. Отдать его стуриям и бакханам — или вернуть народу, породившему его. Поднять ожидаемый всеми *знак* и положить его на дощатый стол — или бросить в пыль, которая укроет его навсегда.

Два великих воина сошлись в решающей схватке, и судьба нашего народа мелькала бликами на лезвиях их ножей. Да, это было поэтично. А я не был воином. Я ничем не мог помочь ни тому, ни тому.

Киран и Убийца мелькали в темноте, высекая искры, срываясь, прыгая, уходя. Двор наполнился тихим звоном стали, и рунные узоры жалящих клинков метали отсветы на истоптанную землю, на корзины и ограду вокруг.

Убийца увернулся от первого ножа, который метнул Киран, выбил из его рук второй — и, скользя к нему, как размытое во мраке демоническое пятно с бледным, сияющим лицом, придушенно вскрикнул:

— Умри!

Киран выбросил пустые руки вперед — с них слетели две короткие стрелы, ударившие Убийцу в грудь. Две вспышки фиолетового пламени — разрушительная магия стурий была сильна. Глухо звякнул пробитый доспех, Убийцу отшвырнуло назад в прыжке, а Киран, уходя с линии удара, куда один за другим воткнулись четыре крошечных ядовитых ножа, размазанно резанул рукой сверху вниз, невесть откуда взявшимся новым, гибким кинжалом рассекая шею кренящегося Убийцы, запрокидывающегося назад.

Тело длинного содрогалось недолго. Я подполз к нему, вытянув шею, весь покрытый испариной и бледный. Таких бойцов я еще не видел. Киран сидел на земле, глотая воздух, в глазах его на смену холодной уверенности пришел содрогающийся, медленно расходящийся страх. Он мелко дрожал.

— Боги, — отрешенно сказал он, — неужели это был *тот самый*?..

— Да, — ответил я совершенно бес-

страстно, — тот самый Убийца, посланный за Гонцом и наконец отыскавший его.

— Дурак, — превозмогая себя, Киран улыбнулся. — Неужели ты поверил сумасшедшему фанатику?!.. Я никакой не Гонец!..

— Я знаю, — ответил я, касаясь его руки своим обломанным кухонным ножом.

В отличие от поэзии, в решающий момент истории двое великих воинов не сходились в схватке. Я не был воином. Мне и не нужно было попасть по-настоящему. Все сделал проникший сквозь крошечную царапинку лучший стурийский яд.

Я смотрел на бессильное изумление в его глазах, на его попытки раскрыть рот и что-то сказать, которые увенчались только хриплым, почти неслышным:

— Ты-ы-и-и-и?!..

Затем он замолчал.

Я убрал тело Убийцы туда же, под корзины. А бесчувственного Кирана, познавшего силу поэзии и братских чувств, бледного и очень, по-настоящему живого, убить не смог. Оттащил его на сеновал, где сопел Иннаори. Не знаю, почему я плакал, связывая Кирана. Быть может, оттого, что дорога все же оказалась конченой, пройденной от начала и до конца. Оставалось сделать одно.

Я вернулся в таверну, начинающую пробуждаться к предстоящему утру.

Умывающаяся шлюха тонко охнула, когда я, с ног до головы окровавленный, вошел во внутренний двор. Бородач застыл в дверях и только отошел в сторону, когда я пошел на него. Люди толпились вокруг, не произнося ни слова, глядя на мое залитое кровью, как у демона, лицо.

— Мой хозяин посланник стурий, — сказал я. — Два его друга были наемниками бахканата. Ваш Длинный — Убийцей пустынного ордена, искавшим Гонца.

Они молчали, не вполне понимая, о чем я говорю. Лишь аптекарь, хозяин таверны, да несколько понимающих лиц вытягивались в ужасе от моих слов. Никто не пытался остановить меня, пока я смывал кровь со своей одежды, с рук и с лица.

— Стрелы, — сказал я, обернувшись у дощатого, не покрытого скатертью стола. — У вас должны быть стрелы.

Бородатый, как завороженный, откинул полотняную завесь одной из стенных ниш и вытащил дрожащими руками связку стрел. Я взял одну и сломал ее. Руки сами знали, что делать, — на теле было еще несколько не испещренных шрамами мест. Не помню уже, какой по счету, но последний, последний наконечник впился в меня холодным жалом — и окрасился в алую кровь. Несмываемую и нестираемую по воле Гэты, благословившей меня.

Наконечник стрелы со стуком упал на стол.

Казалось, в комнате навеки воцарилась мертвая, испепеляющая тишина. Не скрипели половицы, не шуршал шторами сквозняк. Никто не двигался, не дышал.

Терновник и кровь.

— Мне пора, — хрипло сказал я трактирщику, который смотрел потрясенно, неверяще, сердцем и разумом пытаясь поверить и понять. — Там, под корзинами в канаве, лежат Убийца и двое бакханских слуг. Киран стурийский без сознания в сарае, возьмите его с собой и обменяйте на своих пленных потом... Вам нужно уходить отсюда. Скоро стурии сообразят, что дело неладно, и шлемоголовые начнут искать. Утром, скорее всего, будет облава, так что придумайте что-нибудь. Сотня селений и городов уже получили послание. Вы оказались южнее всех, поэтому... вам начинать. Начинайте... начинайте. *Ты понимаешь?*

В глазах бородатого стояли слезы. Он судорожно кивнул, так и не расцепляя руки, надеждой и болью сведенные на груди, — и на мгновение мне показалось: если в этих огрубевших и грязных пальцах жгутами свита боль моего народа вместе с его надеждой на счастье и жизнь, никакая сила не сможет их развести.

Ложка звякнула, упав из рук черноволосой женщины, чьего имени я так никогда и не узнал. Шагнув за порог, я закрыл за собой дверь.

■■■

Уходил ранним утром, через заляпанные грязью подворотни, покидая город, которому дважды отдал душу, ради которого шел на смерть, — уходил, оставшись в живых. Шел надорванный и усталый, испитый судьбой до сухости, опустошенный навек. Рифмы и розы не расцветали в груди безумца, познавшего надежду и смерть полностью, от начала до конца. Я больше не был поэтом, чей дар потрясал властителей и неграмотных, чьи гимны, касыды и бейты заставляли женщин плакать и смеяться, а мужчин улыбаться или мрачнеть. Слава моя выветрилась и поблекла, канула в небытие вместе с тысячей сотен лиц, от прежних спокойствия и счастья не осталось и следа. Смысл жизни оказался растрачен, вывернут наизнанку, забрызган кровью, запорошен пеплом, укрыт песком. Все, что я любил и во что я верил, было разрушено и уничтожено этой войной.

Но вспоминая об этом, я не чувствовал текущих по щекам слез. Есть вещи, которые рано или поздно осознает даже самый недостойный. Утраченный талант, погибший дар, каскады звездословий и матовые жемчуга слогов, ложащиеся в нескончаемую переливчатую нить, — все это несравнимо со страданием и надеждами народа, которому я обязан самим собой и отцами моих отцов. И высшее достижение моей гениальности — не исписанные с рассвета до заката толстые тома великих стихов.

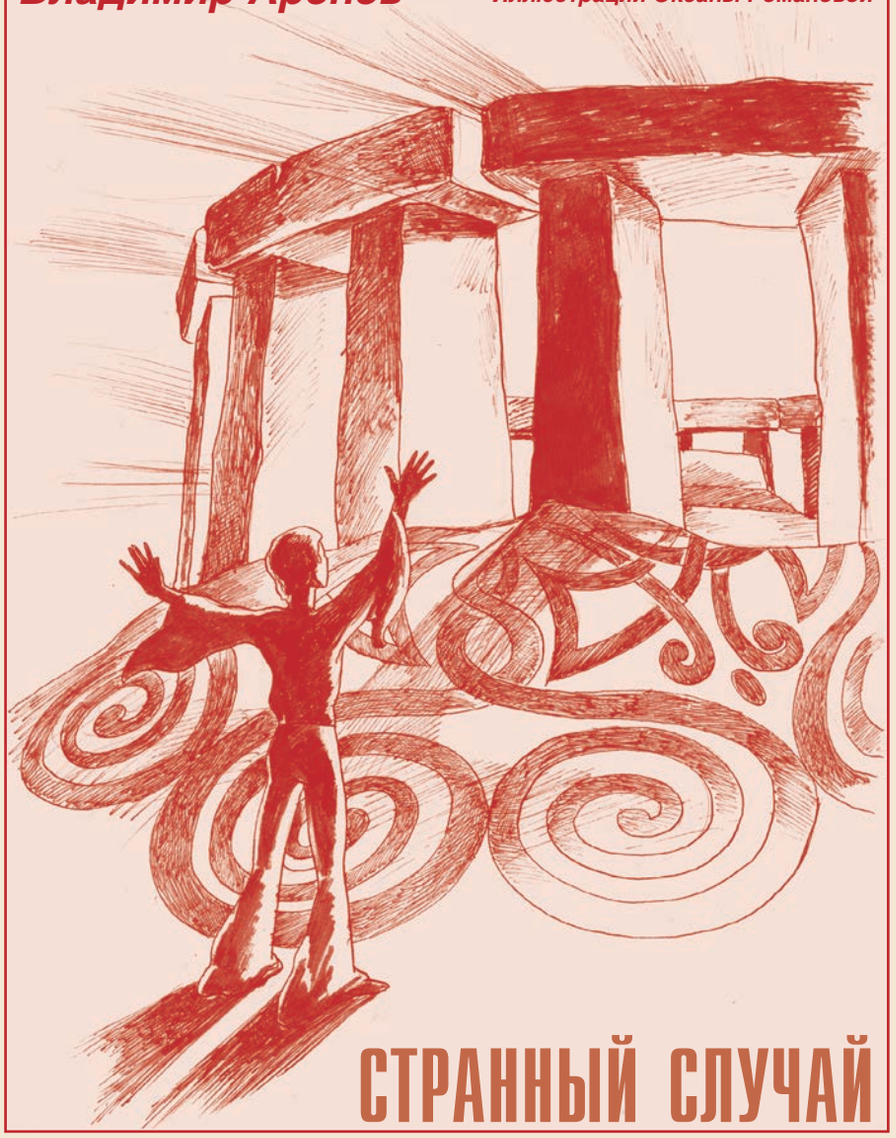
А просто один-единственный оставленный на дощатом столе трактирщика *Знак.*

© А. Карелин, 2004

Я взял одну и сломал ее.

Владимир Аренев

Иллюстрации Оксаны Романовой



СТРАННЫЙ СЛУЧАЙ НА ОСТРОВЕ БЛАЖЕННЫХ

Следственная комиссия прибыла на Остров ровно в полдень. Золотистый, похожий на феникса самолетик пробил заслон из туч и ловко приземлился на аэродроме, где его уже ждали. Собственно, ждали с утра, но вылет задержался, а встречающим и в голову не пришло бы роптать или возмущаться.

Распахнулась дверца, по трапу не спеша спустился господин инспектор собственной персоной. Звали инспектора Йен Макферсон, а за глаза — Буль, сокращенно от “бультерьер”. Внешне-то он скорее напоминал добермана — поджарый, с цепким взглядом, плавными движениями; но вот хватка...

Этот если сожмет челюсти — пиши пропало.

Губернатор Острова Колин Дженроу (по совместительству — директор лечебницы) знал о Макферсоне все или почти все, хотя видел впервые. И не сомневался: Буль точно изучил его персональные файлы “от и до”. Там, конечно, не к чему придраться, а все же, все же...

Выбираясь из джипа, Дженроу в который раз за сегодня мысленно репетировал приветственную фразу: “Рады вас видеть, инспектор. Как долетели?”.

Полная хрень: ясно ведь, что не рады. И — лучше б не долетели!

Чуть полноватый, лысеющий и седеющий Дженроу в первый раз сталкивался с подобной ситуацией — не с визитом инспектора, а с тем, что произошло на Острове. Он не знал, как надлежит вести себя в подобных случаях. Собственно, не был уверен, что кто-нибудь вообще знает.

— Вы — губернатор, — не спросил — констатировал Макферсон, обмениваясь с Дженроу крепким, уверенным рукопожатием. — Если нет других предложений, давайте-ка прежде всего съездим к этим вашим Камням. А потом уж решим, что дальше.

— Как скажете, — Колин распахнул перед инспектором дверцу, сам плюхнулся на переднее сидение, махнул водителю: поезжай! Из самолетика, кроме Макферсона, никто не вышел, но Дженроу не удивился. За последнее время он наудивлялся вдоволь и, кажется, надолго разучился это делать.

— Рассказывайте, — приказал Макферсон. — Я, разумеется, изучил отчет, но... — Он неопределенно махнул рукой. — Рассказывайте, рассказывайте!

И пока джип, подпрыгивая на выбоинах, мчался по дороге, Дженроу смотрел в зеркальце заднего вида и рассказывал.

■■■

Что представляет собою Остров Блаженных? Нетрудно сказать.

Остров Блаженных — место весьма специфичное. Жить на нем по собственному желанию готов далеко не каждый, попадают сюда кто как. Одних привозят на медицинских, специально оборудованных вертолетах, поселяют в лечебнице, — эти здесь навсегда.

Других заманивают “пряниками” навроде высокой зарплаты и возможности в минимальные сроки получить научную степень. Кто-то бежит на Остров от прошлой жизни, но таких меньше всего.

Остров — по сути, одна большая лечебница, обнесенная по периметру высоким бетонным забором. В некоторых местах он входит в воду, там устроены ворота, чтобы пропускать суда, если приплывут.

Приплывают редко. Чаще всего на Остров именно прилетают, а уж покидают его — единицы. Однако проект по локализации всех неизлечимых психбольных страны оказался неожиданно удачным: остров (тогда еще — не Блаженных) все равно ни на что больше не годился. Здесь жило несколько семей “аборигенов”, впоследствии охотно подрядившихся работать на клинику, поставлять туда свежие продукты и проч.

Вообще расходы на клинику нужны были минимальные, во многом они гасились из карманов богатеньких меценатов, чьи родственники получали здесь постоянную прописку. Таких “счастливчиков” держали в особом корпусе, всех прочих — в корпусах не столь шикарно оформленных, но обязательно — с соблюдением всех прав человека. Не дай Господь нагрянет очередная проверка — полетят головы!

Должности здесь оплачивались хорошо, с этим не поспоришь. Многие приезжали на Остров с намерением за годик-два подзаработать деньжат, а потом вернуться на Большую землю; однако проходило четыре, пять, десять лет, а люди оставались, втягивались в эту жизнь, пускали корни, перезнакомившись друг с другом, обзаводились семьями...

Проще всего, конечно, было обслуживающему персоналу, непосредственно с больными дел не имевшему. Но и остальные тоже ничего, привыкали.

Ну да, с буйными тяжело, только буйных не так уж много. А остальные — люди как люди, только со странностями. Этот мнит себя Юлием Цезарем в изгнании, тот — маленьким отважным тостером. В сущности, ничего особенного: найди к каждому свой подход, и нет проблем.

Опять же — на дворе начало двадцать второго века, не в глуши живем: есть и ТВ,

и интернет, и прочие блага цивилизации. А пейзажи какие! Вересковые пустоши, зеленые холмы с руинами древних строений... Смотришь — и душа радуется.

Увы, после недавних событий многое на Острове переменилось. Несколько холмов буквально исчезли, сровнялись с землей; древние руины, места друидских капищ, разрушены.

Это уже потом обнаружили. Сперва обратили внимание на другое: пропала телефонная связь, а с нею электричество. Такое на Острове бывало, но редко, и неполадки быстро исправляли; на сей же раз авария случилась поздним вечером, впереди была ночь...

Как оказалось, *очень длинная* ночь.

Потом специалисты установят: отключение электричества произошло случайным образом, то же и с телефонной связью, все линии исправны, явных причин для беспокойства нет.

Если не считать того, что Остров Блаженных на три дня исчез из мира.

Точнее, три дня прошло для мира, на Острове же всего-то началась и закончилась ночь. И пока над свинцовыми ноябрьскими волнами Атлантики кружили министерские вертолеты, пока спутники из космоса занимались фотосъемкой и передавали обескураживающие результаты на Землю, пока рассекали упомянутые волны катера с поисковыми бригадами — все это время обитатели Острова в большинстве своем преспокойно спали. Ну, кое-кто, конечно, буянил, кто-то в очередной раз пытался изготовить тосты (на себе), кто-то бубнил на древнеримском с жутким дублинским акцентом...

Охранники, зевая и проклиная нерадивых электриков, бродили вдоль периметра и пронзали ночь фонарными лучами. Волновался в загонах скот, противно выли псы, акантофтальмусы в аквариуме плавали у самой поверхности, разве что выпрыгивать из воды не пытались.

И холмы, не стоит забывать о холмах, которые куда-то той ночью пропали. Да и Камней жаль — в этих руинах Колин Дженроу любил провести часок-другой: очень благостно они влияли на истрепанную рутинными заботами душу губернатора.

Про ту ночь? Все. Нечего больше рассказывать, господин инспектор. Кстати, уже и приехали — вот они, Камни, точнее, то, что от них осталось. Сами видите...

■■■

Каменная крошка вперемешку с землей — вот и все, что удалось найти на месте Камней — прежде величественного круга менгиров, очень похожего на знаменитый Стоунхендж. Макферсон покрутился здесь, носом землю порыл (фигурально выражаясь) — но вынужден был сдаться. Ни одной зацепки, ничего, что проливало бы свет на таинственные события той ночи.

— Можно подумать, сумасшествие заразно и по воздуху передается — земле, воде, ветру, — кривя узкие губы, пошутил Макферсон. — И что, как *вы сами* это для себя объясняете, господин Дженроу?

Губернатор смутился. Ответил шуткой насчет "массовой потери памяти на три дня" и "злопакостных инопланетян". Макферсон отрывисто кивнул и предложил ехать в лечебницу, он хотел бы осмотреть больных, поговорить с ними, если господин Дженроу не возражает. Тот не возражал — и пока мчались в джипе вниз по узкому серпантину дороги, все мучился сомнениями: заметил Буль его смущение? Взял ли, фигурально выражаясь, след?

Инспектор, если о чем-то и догадывался, виду не показывал. Был вежлив, беспокоился о больных (на какие темы с ними можно говорить? как долго?); расспрашивал их о разном, иногда очевидного отношения к тайне Острова не имеющем. Ни лицо его, ни поведение не изменилось, но Дженроу вдруг понял: Макферсон на особый успех уже не рассчитывает. Так, работает для очистки совести.

И Дженроу расслабился.

А расслабившись, пропустил момент, когда во дворе пятого корпуса навстречу инспектору вышел Эльф. Был он, как и все пациенты, аккуратно одет, коротко пострижен и, в принципе, должен бы радоваться жизни — но, как всегда, не радовался. Скорее, во взгляде Эльфа застыла — и казалось, навсегда! — неизбывная тоска по иным краям, по небу иному, и морю, и песням иным. Губы слегка изгибались в печальной улыбке вечного чужака, непонятого изгоя; он приложил правую ладонь к сердцу, величественно поклонился Макферсону и произнес на этом своем английском, чуть подпорченном странным акцентом:

— Сэр, насколько я знаю, вы приехали на Остров по причине недавних событий. Позвольте помочь вам и избавить от беспокойства и господина директора, — он поклонился Дженроу, — и местных жителей. Видите ли, это я на три дня погрузил Остров в пучины безвременья — к сожалению, на большее мне не хватило сил. Я полагал... А впрочем, это не важно. Прошу об одном: если вы намерены кого-либо покарать за случившееся, карайте меня.

— Да он сумасшедший... — сунулся было с объяснениями Дженроу, но инспектор холодной, твердой рукой отстранил его. По блеску в глазах Макферсона было ясно: бультерьер уже вцепился зубами в добычу. (Фигурально выражаясь).

■■■

— Расскажите мне о нем, — потребовал инспектор. Они сидели вдвоем, в кабинете губернатора, и Дженроу лихорадочно пытался сообразить, как же ему быть дальше. Чтобы выиграть время, он предложил Макферсону перекусить — тот, к удивлению Дженроу, согласился.

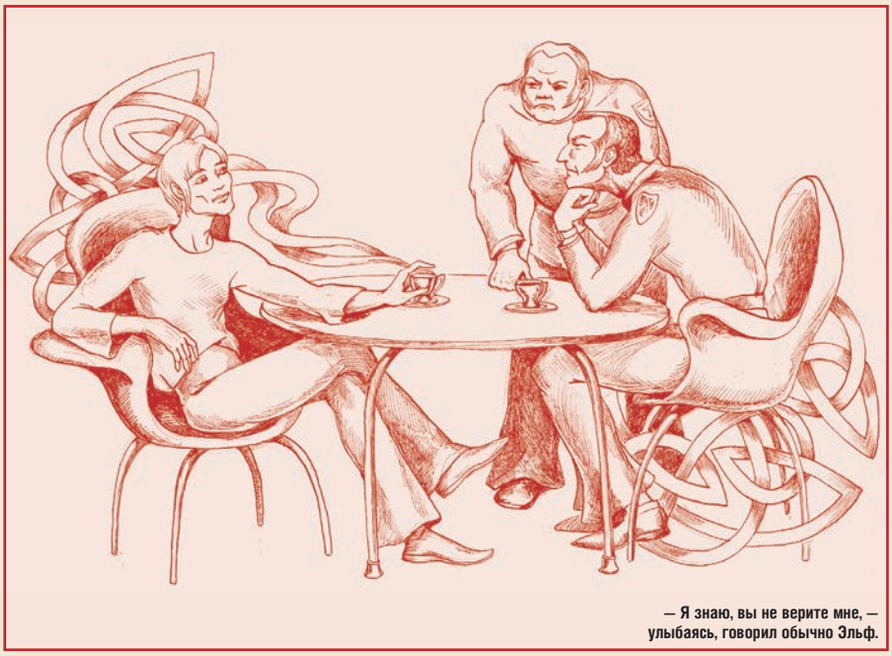
Эльфа пока что водворили в его комнату и у дверей выставили охрану.

ОБ АВТОРЕ

Владимир Аренев — киевский писатель, критик, публицист. Автор книг "Отчаяние драконов", "Охота на героя", "Правила игры", "Монетка на удачу", "Книгоед". Рассказы и повести Владимира Аренева публиковались на русском, украинском и литовском языках (автор владеет русским и украинским, часто сам переводит свои произведения). Владимир печатался в журналах и жанровых сборниках московских издательств АСТ и "Эксмо".

Творчество писателя охватывает большой спектр жанров и тем: фэнтези, мистический триллер, социальная фантастика, веселые повести-сказки для детей.

В 2001 году украинская версия романа "Правила игры" была отмечена международной украинско-германской премией им. О. Гончара. В 2003 году на международном фестивале фантастики "Звездный мост-2003" рассказ "Rara avis" получил премию читательских симпатий германского русскоязычного журнала "Partner-Nord". В 2003-м году В. Аренев стал финалистом Независимой литературной премии "Дебют" в номинации "Фантастика".



— Я знаю, вы не верите мне, — улыбаясь, говорил обычно Эльф.

Как будто он намерен был сбежать! (Точнее — как будто *мог*! И как будто уже давно, если б мог, не сбежал бы!)

Да, Дженроу чувствовал, что находится сейчас на взводе. Следовало непременно сбить инспектора со следа, но пока он мог только рассказывать Макферсону правду — не всю, а ту, которая была доступна многим.

— ...самый тихий, беспроблемный пациент. Попал на Остров с первой же партией, судя по документам — до этого содержался в дублинской психиатрической лечебнице. Считает себя сиидши, то есть одним из представителей древнего волшебного народа... обычно-то они сидами называются, как и холмы, в которых, по преданиям, обитали сиды... если нужны подробности...

— Подробности о сидах и сиидши — потом, — отрезал Буль. — А общее представление я имею, господин Дженроу. Поэтому давайте-ка от общего к частному. Во что именно верит ваш пациент?

■■■

— Я знаю, вы не верите мне, — улыбаясь, говорил обычно Эльф. — Слишком большое расхождение временны*х* потоков. Вы, люди, не только живете меньше, чем прежде, вы совсем утратили память... корни... традиции. Вы и себе-то не верите.

— А вы, значит, не человек?

— А я — сиидши, из народа, обитающего в холмах.

— Вы чем-то отличаетесь от обычных людей?

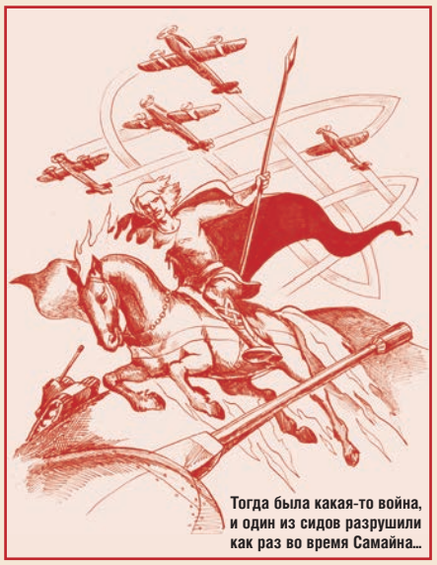
Он снова улыбался, переплетал тонкие пальцы:

— Всем. Там, где мы живем, — время другое. И жизнь другая. Там все — другое. Да и мы — не люди, поймите это, господин Дженроу.

— Вы сказали, что живете в холмах...

— Да. Живем, жили, будем жить. Для вашего "здесь и сейчас" точное определение подобрать трудно. Я уже говорил: время течет по-разному. Я помню эту землю совсем иной, я уже жил, когда люди отсчитывали время от сотворения мира, когда они еще помнили прежних хозяев этой земли.

— И как же вы оказались здесь? Почему не вернетесь в свои холмы?



Тогда была какая-то война, и один из сидов разрушили как раз во время Самайна...

Он качал светловолосой головой:

— Не могу. Расхождение, как оказалось, слишком велико: я отрезан от прежних источников *силы* и беспомощен, подобно новорожденному младенцу. Или, если хотите, подобно любому из вас.

Я попал в ваш *поток* давно, по здешнему летоисчислению — в двадцатом столетии. Тогда была какая-то война, и один из сидов разрушили как раз во время Самайна, в день и час истончения преград между мирами. Я и несколько моих фениев встали на защиту, чтобы остановить разрушенье, не дать ему перейти границу между этим миром и сидом. Они погибли, я выжил, однако оказался здесь. Выучил ваш язык, какое-то время жил в деревушках, зарабатывал на жизнь охотой, но недолго. Меня поймали здешние стражи порядка и определили сюда; точнее, в похожее заведение.

— Вы неплохо говорите на английском.

— Спасибо. Как вы понимаете, господин Дженроу, у меня было вдосталь времени для учебы.

■■■

— И он ни разу не попытался сбежать?

— Нет, инспектор. Или, во всяком случае, я об этих попытках ничего не знаю.

— А что документы? Когда он попал в лечебницу?

— Документы утеряны и восстановлению не подлежат. Это был как раз период перехода от бумаг к полной компьютеризации. Тогда многое терялось из-за небрежности людей, только начавших осваивать новые технологии. — "И глазом не моргнул, и интонацией, кажется, себя не выдал. Молодец, Дженроу!"

— Вы мне все рассказали, ничего не забыли?

— Кажется, все, инспектор.

— Ну ладно, — сказал Макферсон. — Тогда давайте-ка вот что сделаем...

■■■

Конечно, Дженроу рассказал не все. Многое показалось бы инспектору лишним или неважным, в лучшем случае — забавным.

"Вы плохо кушаете, господин Ойсин" (так сам себя называл Эльф). — "Я, видите ли, питаюсь не только фруктами, овощами и прочими... материальными вещами. Я... мне необходимо слушать музыку или смотреть на закаты. Это тоже, в какой-то степени, пища, даже для людей, ведь так?"

В лечебнице была картинная галерея — считалось, созерцание шедевров живописи позитивно влияет на состояние пациентов. Эльф бывал там чаще остальных: садился на мягкую скамеечку, впивался взглядом в ту или иную картину — и так мог провести час, два, пять. Буквально *поедал глазами*.

И с музыкой то же самое: классику не просто слушал, а воспринимал звуки, казалось, всем телом: вытягивался в струнку, трепетал, раздувал ноздри. Если же слышал современные поп-бряцанья, спешил уйти и всегда кривился, как от сильной зубной боли.

Расскажи такое инспектору — тот лишь пожмет плечами: нормальная реакция человека со вкусом, а вы что-то необычное в этом углядели, господин Дженроу?

...Еще Эльф любил гулять по пустошам, но в этом тоже ничего ведь странного нет, верно? И в том, что он частенько напевал причудливые мотивы, тягуче и тоскливо, на непонятном языке. И в том, что никогда не болел, даже насморком. И за те двадцать лет, которые провел здесь Дженроу, Эльф совершенно не постарел, но это уж вообще смешно: когда постоянно видишь перед собой человека, он меняется незаметно.

Был, правда, случай с бугаем. Черный бык с длинными, кривыми рогами каким-то чудом сбежал с фермы и пробрался на территорию лечебницы. Эльф как раз оказался во дворе. Вокруг шум, паника, визг сирены, хлопают двери, крик: "Да кто-нибудь, принесите винтовку, так вас и разэтак!"; рассеченная от горла до паха, лежит у ворот овчарка — кинулась, дура, быку наперерез, остановить хотела.

И — Эльф. Замер посреди двора и всей этой кутерьмы, на быка глядит чуть отстраненным взглядом. Улыбается.

Дженроу как увидел это из окна, так и обмер: овчарка — не пациент, за нее башку не снесут. А вот за Эльфа, то есть господина Ойсина, могут и под суд отдать. Да, господин инспектор, первым делом мелькнула в голове такая вот деловитая мыслишка, только и об этом знать вам не обязательно.

И главное, сделать Дженроу ничего не успевал, он на третьем этаже, Эльф с быком внизу, кричи, не кричи — толку-то?! Вон, охранник, который за винтарем сбегал, орет: "Отойди, дурила, ты ж мне стрелять мешаешь!" — и что? И ничего, стоит господин Ойсин, как стоял, все так же лыбится.

Одно слово — псих.

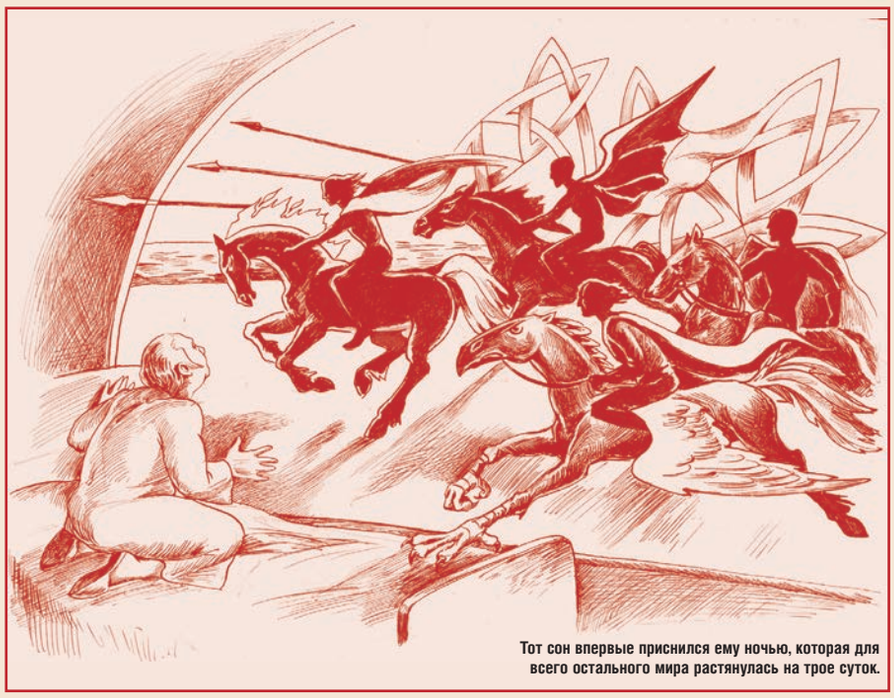
А быку надоело его улыбочку рассматривать — взревел, рога, с которых кровь собачья капает, выставил, помчался на Эльфа, дух из него вышибать.

Вот тогда-то Дженроу увидел за вежливостью и воспитанностью пациента другое — древнее, страшное. Во дворе стоял настоящий воин, готовый к сражению; вот он сделал шаг навстречу бегущему быку, вот отступил в сторону перед самой мордой быка и наотмашь хлестнул по шее, да так, что бугай рухнул, словно подкошенный.

Выстрел, как показалось Дженроу, прозвучал на полсекунды позже. Но никто — в том числе сам охранник — потом об этом даже не заикались, вообще не обсуждали возможность того, что бык рухнул от Эльфового удара. Ну правда, что за глупость!

Были и другие мелочи. Однажды Дженроу рассказывали, будто видели господина Ойсина поющим в Камнях: он сидел в центре круга, а воздух над менгирами дрожал и переливался, как это случается над костром. И будто бы видели между камнями чьи-то еще фигуры, однако при приближении ничего и никого, кроме Эльфа, не обнаружили.

А теперь он утверждает, что недавнее происшествие на Острове тоже им вызвано.



Тот сон впервые приснился ему ночью, которая для всего остального мира растянулась на трое суток.

— Как вы это сделали? И зачем?

— Как — долго рассказывать, господин Макферсон...

— А вы попробуйте вкратце.

— Этот мир очень испорчен — не внешне, а изнутри, с сердцевины. Нарушены связи, с помощью которых прежде можно было исцелять прикосновением, творить новые чудесные вещи, музыку, танцы. Гармония — это не абстрактное понятие, или, если хотите, не менее абстрактное, чем атомы или молекулы. Из-за того, что вы чего-либо не видите, не следует делать однозначный вывод: “Не существует”! Хотя в случае с гармонией... ее уже почти не существует в этом мире. Есть места, где она еще сильна: такое, например, как наша картинная галерея. Там любой из вас, даже не отдавая себе в этом отчета, может восстановить гармонию своего тела и духа.

— Вы обещали рассказать о том...

— Да, я помню, господин Макферсон. Именно к этому я веду. Бывают *места*, где гармония еще сильна, а бывают — *времена*, точнее, точки во времени и пространстве. Первого ноября был Самайн, одна из таких точек — и здесь, в Камнях, я наконец-то рискнул пройти через преграду, хотя и знал, что шансы малы.

— И что же случилось?

— Я почти добился своего. Но не учел одной мелочи. Сквозь пробитую *брешь* туда, в сид, стал просачиваться ваш гниющий мир. И фении Мананнана поднялись на защиту сида, и оказалось, что единственный выход — вышвырнуть меня обратно, а вместе со мною и ваш мир. Это и случилось.

— А Камни? Почему разрушены менгиры? Это тоже ваших рук дело?

— Посудите сами: если прорвался я, значит, сможет кто-нибудь еще. Стечение обстоятельств — и снова будет пробита *брешь*, а залатают ли ее во второй раз? Вот поэтому и...

— Что же теперь вы намерены делать?

— Жить. Конечно, я понимаю: в одиночку мне не излечить ваш мир, не вернуть в него гармонию. Но хотя бы отчасти...

— Ну что же, спасибо за беседу, господин Ойсин.

Макферсон покачал головой, присел рядом с аквариумом, долго разглядывал полосатых змееподобных рыбок, сновавших меж подводными растениями.

— Что скажете, инспектор?

— Занятные существа, — произнес тот, не оборачиваясь. — Им наша жизнь: ходить на ногах, воздухом дышать — тоже показалась бы лишенной гармонии. ...Почему вы ему верите, Дженроу?

— Я? Верю?

— Оставьте, я сейчас с вами говорю не как представитель следственной комиссии. Ну, так почему?

Губернатор и по совместительству директор лечебницы пожал плечами.

— Что-то в нем такое есть. Настоящее.

И добавил, неожиданно для себя:

— Чего у большинства давно уже нет.

— Поэтому вы уничтожили в базе данные о господине Ойсине — о том, когда он впервые поступил в лечебницу — тогда еще не на Остров Блаженных, а в ту, дублинскую. — Инспектор не спрашивал, инспектор делал выводы. — А что анализы? Наверняка ведь вы брали у него образцы крови, кожи и тэ дэ. Каковы результаты?

— Обычный человек, — честно признался Дженроу. — Состояние телесного здоровья — идеальное.

— Ага. — Макферсон наконец выпрямился и отошел от аквариума. Поглядел в окно: — Ну, думаю, на том и закончим. Предпочитаю не летать по ночам, суеверен, поэтому отправлюсь сейчас — до сумерек успеем вернуться на землю. А с вашим делом... видимо, оно войдет в историю как еще одно неразгаданное, странное происшествие. Благо, никто не пострадал, так что забудут о нем быстро.

И уже прощаясь, добавил, как бы невпопад:

— А все-таки вряд ли рыбам понравилось бы жить на суше, даже если бы они обзавелись легкими. Нескольким первым поколениям — точно не понравилось бы!

Золотистый, похожий на феникса самолетик поднялся над Островом и сделал круг, разворачиваясь, чтобы лететь к Большой земле. Инспектор Йен Макферсон рассеянно выстукивал пальцами по подлокотнику, глядя в иллюминатор.

Остров отсюда казался миниатюрным, зажатым в удавке бетонного забора. Бурые холмы, среди них — белые домики лечебницы, окна блестят в лучах заходящего солнца, люди выглядят не больше муравьев.

Инспектор присмотрелся. На одном из холмов стоял человек.

Может, именно здесь находились Камни, может — нет. Но Макферсон ни секунды не сомневался в том, кого именно он увидел. И он *знал*, абсолютно точно знал, *что* господин Ойсин там делает.

Поет. И будет петь каждый день — приходить и петь, глядя с холма на бурый пейзаж, на белые домики, на забор и свинцовые волны за ним.

Будет таким образом восстанавливать гармонию в мире.

Смешно! Только сумасшедший мог до этого додуматься.

“Надо бы, — подумал Макферсон, — чтобы Дженроу запретил ему ходить туда. Все-таки...”

А Дженроу в этот самый момент укладывался спать. На душе у него было неспокойно, предчувствие сна сдавливало грудь.

Тот сон впервые приснился ему ночью, которая для всего остального мира растянулась на трое суток. С тех пор в душе Дженроу поселился ужас, и ложась в постель, губернатор Острова Блаженных всегда плотно задергивал шторы и проверял, заперта ли дверь. Но ни шторы, ни дверь не спасали — и среди ночи он просыпался, потный, с отчаянно бьющимся сердцем, хватая воздух ртом, словно рыба, выброшенная на берег.

Именно берег являлся Дженроу в том сне — берег Острова Блаженных, хотя забора на том берегу почему-то не было. Белой бронзой таял закат, первозданная тишина снисходила на землю, на море — и вот из-за холмов вдруг выезжали всадники: один, другой, пятый... их становилось все больше, рослых, светловолосых, сероглазых, в алых плащах; всадники мчались вдоль кромки прибоя, у их седел покачивались круглые предметы, с которых что-то капало на песок, но закатное солнце слепило Дженроу глаза и он не мог разобрать, что же это там у них...

Всадники мчались, хлопали на ветру их плащи, развевались волосы, сверкали наконечники копий. И перестук лошадиных копыт гремел колокольным звоном.

© Владимир Аренев, 2004.

ЗАКОНЫ ЖАНРА АНИМЕ

Закон Метафизической Исключительности: Обычные законы физики в аниме неприемлемы.

Закон Неопознанной Антигравитации: Если какой-нибудь герой прыгает, кидает что-нибудь или падает с неба, тяготение уменьшается раза в 4 по сравнению с земным.

Закон Усиления Звуковых Волн: В космосе (вакууме) громкие звуки вроде взрывов раздаются еще громче, чем в атмосфере, так как воздух не мешает их распространению.

Закон Механической Подвижности: Чем крупнее летательный аппарат, тем быстрее он летит. Бронированный боевой робот является, таким образом, самым быстрым устройством, известным науке.

Закон Непостоянства Времени: Время, разумеется, непостоянно. Для героя время останавливается, когда он делает что-то крутое или впечатляющее. Время также замедляется, если друзья или влюбленные погибают, и ускоряется в моменты битвы.

Первый Закон Непостижимой Смертности: Хорошие герои и плохие герои умирают одним из двух способов. Либо настолько быстро, что даже не показывается, как именно, либо замедленно и растянуто во времени.

Второй Закон Непостижимой Смертности: Ну вот, пришло время плохим героям умирать, несмотря на уровень физических повреждений. Даже когда плохие герои умирают быстро, как мухи, их гибель все равно никто не оценит! Это, по-видимому, является признаком того, что Зло повредило себе отдел мозга, отвечающий за соблюдение реальности.

Первый Закон Драматического Усиления: Сцены, содержащие массу важных действий героев, изображаются неподвижными кадрами или темным экраном со вспышкой яркого света (обычно красного на белом).

Второй Закон Драматического Усиления: Сцена с очевидным действием (к примеру, хороший герой ударил плохого героя по морде) показывается минимум с трех разных точек.

Закон Последовательной Реакции: Все имеет привычку взрываться от малейшей искры.... Все!!! **Частный случай**: все, что взрывается, сначала вспучивается.

Закон Жизненной Энергии: Яркий свет вырывается из смертельных ран главного героя.

Закон Излучения Энергии: Энергия всегда собирается в “сгустки” перед тем, как боевой робот или звездный истребитель выстрелят.

Закон Обратной Разрушительной Величины: Разрушительные свойства оружия обратно пропорциональны его размеру.

Закон Неисчерпаемости: Ни у кого в бою не кончаются патроны. Конечно, за исключением случая, когда герои загнаны в угол или неисчислимы и тупы.

Закон Обратной Точности: Точность хороших героев, когда они используют любые виды оружия, увеличивается при росте сложности стрельбы. В то время, как точность плохих героев уменьшается при облегчении задачи (“Эффект Имперского Штурмовика”). Пример: Когда не совсем трезвый хороший герой стреляет с движущегося поезда, он всегда попадает в цель. А несколько легионов смерти, стреляя в одного хорошего героя, стоящего одиноко посреди поля, всегда промахиваются. **Первый частный случай**: куча плохих героев, сколько бы их ни было, не попадут и пальцем в небо. **Второй частный случай**: когда хороший герой сталкивается в неравном бою с плохими героями, последние выстраиваются в линию, позволяя хорошему герою сразить их одной автоматной очередью и скрыться от преследования.

Закон Кровавости: Человеческое тело содержит более 50 литров крови. Иногда — еще больше.

Закон Демонической Предопределенности: Демоны и другие плохие сверхъестественные существа имеют по меньшей мере три глаза, зубастую пасть и кожу желто-зеленого или коричневого цвета, иногда черного. Демоны могут нападать только с холодным оружием.

Закон Военной Непригодности: Огромная галактическая армада, включающая целые армии на борту, снаряженные разрушительными военными машинами с жестокими, бессердечными и кровожадными воинами, может быть остановлена и потерпит поражение от одного незначительного фактора вроде сильных эмоций или трогательной песни.

Закон Тактической Непригодности: Гении тактики в аниме отсутствуют.

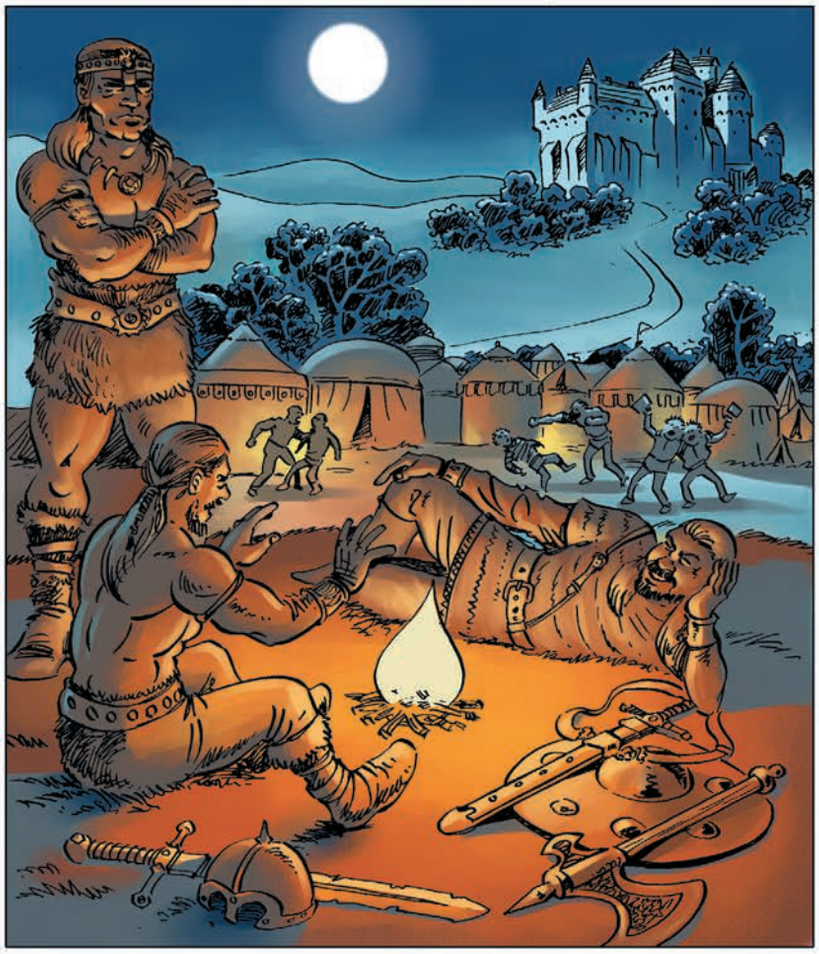
Закон Невнимательности: Герои в пылу сражения никогда не замечают незначительные вещи. Такие, как потеря конечности или смертельная рана размером с Нью-Йорк.

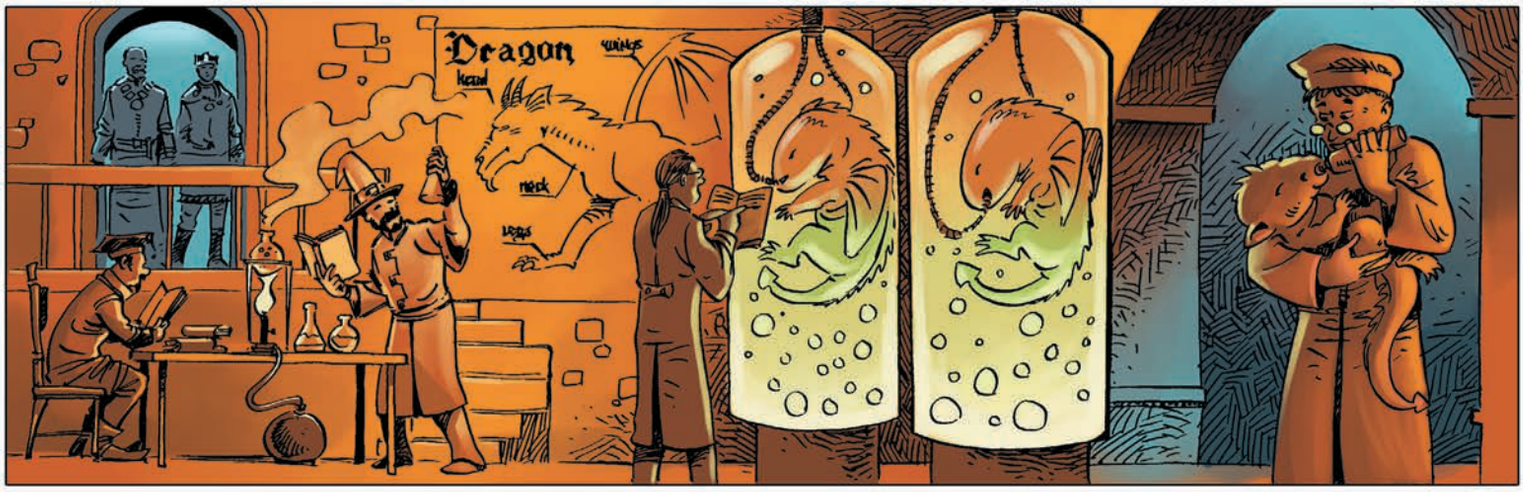
Закон Детской Интеллектуальности: Дети всегда умнее, чем взрослые. И почти всегда вдвойне надоедливее.

Материалы заимствованы из независимых интернет-источников.

...А еще человек-паук боится человека-тапка.

ЧЕМ ЗАНЯТЬ ГЕРОЯ?





Автор комикса: Александр "Sandy" Ремизов

Ровно год назад в продаже появился первый номер нового журнала — “Мир фантастики”. В нем было всего 80 страниц, а постеры, размером в два раза меньше нынешних, печатались внутри журнала и соединялись с ним скрепками.

Как это всегда бывает, у нового издания сразу появились критики и защитники. Первые предрекали “Миру фантастики” скорую гибель, а наиболее оптимистичные сомневались, доживет ли журнал до четвертого номера. Защитники же указывали, что у “МФ” — интересный замысел, и журналу нужно дать время на развитие. Но наиболее прозорливые читатели уже после первого номера поверили, что “Мир фантастики” ждет светлое будущее.

Сегодня мы знаем, кто оказался прав. И единственный, но абсолютный аргумент в споре годовой давности — нынешний номер журнала, который вы держите в своих руках. “Миру фантастики” исполнился год. И наша редакция поздравляет всех читателей с этим радостным событием!

Как только сдадим этот номер в типографию — отправимся отмечать первый День рождения “МФ”...

■ ■ ■

Привет, ваш журнал — просто класс! Хотелось бы, что бы он и дальше просвещал любителей фантастики, коих становится все больше. У вас отличные статьи и хорошие авторы. В вашем журнале нашлось место даже для фантастики в аниме. А вот для комиксов — пока не находилось. Очень хотелось бы увидеть статью о них в вашем журнале, ведь фантастики, а иногда и фэнтези, там не меньше, чем в книгах и фильмах. Особенно подходят комиксы компании Marvel, которые издаются и в России. Очень надеюсь, что вами не завладеют предрассудки: мол, комиксы — это для детей и только. Ведь многие непросвещенные люди думают тоже и об аниме, как об обычных мультиках, и даже о всей фантастике.

С уважением и благодарностью,
Стас Нетребко, или просто Raziel

Я согласен, что комиксы — неотъемлемая часть современной фантастической культуры. И вы справедливо замечаете, что “МФ” пока не уделял комиксам значительного внимания. Но вот теперь вырос объем журнала — и, вполне возможно, найдется место и для статей о комиксах, супергероях, их создателях и популярных сериалах.

Кстати, в прошлом номере вышла подробная статья о героях комиксов в кинофильмах.

Здравствуйте, уважаемый Николай Пегасов и вся редакция МФ!

Никогда не думала, что буду писать письмо в журнал. Но мне необходима Ваша помощь. Я читаю все номера МФ и уже видела подобные обращения. Я пишу книгу (фэнтези). Может быть, я поспешила; наверное, надо было начать с рассказов, а не замахиваться на большое произведение. Но дело не в этом. Очень тяжело описывать сражения героев (простые или магические), если иногда даже не знаешь названий для оружия. Что Вы посоветуете? Также хотелось бы знать какие-нибудь писательские секреты известных авторов (Перумова в особенности), которыми они могут поделиться. Что нужно обязательно знать перед тем, как писать книгу? Хотелось бы узнать побольше об эльфийском языке (как он был создан; некоторые фразы, которые можно было бы использовать в своих рассказах). Может быть, Вам понравится идея о создании новой рубрики, что-то вроде: “Начинающим писателям” (конечно, название нужно придумать получше), в которую можно было бы поместить информацию, необходимую начинающим авторам (хотя она была бы полезна и тем, кто пишет давно).

С наилучшими пожеланиями, Лимейла

Таких просьб к нам приходит немало. Но открывать отдельную рубрику мы пока не станем. Мне кажется, “Мир фантастики” и без этого публикует немало материалов, которые напрямую полезны начинающим писателям. Это и “Арсенал”, где рассказывается о настоящем оружии древности, и “Врата миров”, где рассказывается о структуре авторских вселенных, и статьи о литературных жанрах в “Книжном ряду”. Если наши корреспонденты берут ин-

тервью у отечественных авторах, они всегда спрашивают, как писателям удалось пробиться в большую литературу, как они создавали свое первое произведение, как достигли популярности.

Авторы статей в “Мире фантастики” знают, что их материалы приносят прямую пользу молодым писателям. Но, как мне кажется, публикация работы под заголовком “Как написать хороший рассказ в жанре фэнтези?” — не самый верный шаг для “Мира фантастики”. Все-таки подобным премудростям учат в литературных вузах, да и специальной литературы издано немало. К тому же, далеко не все наши читатели стремятся сделать серьезную писательскую карьеру.

Привет. Купил ваш журнал первый раз. Купил из-за темы номера. Как из-за Forgotten Realms, так и из-за “Вавилона”, хотя первое превалирует. Уважаемые, ну кто придумал слово “дрАу”?! Ушлые переводчики, которые придумали и слово “Дзирт”? Нет такого слова в “форготтен-реалмском” словаре. ДРОУ!!! Я все же настаиваю. Это во-первых, а во-вторых, в “Варкрафте-3” нет темных эльфов, там эльфы ночные, и это две большие разницы. Вот. Хотя я только глянул скрины и подписи к ним, может, далее по тексту и идет поправка. :) Я не вытерпел и сразу решил написать, шибко дорога для меня тема дроу.

И спасибо за отличный постер с Дриззтом.

С уважением, Валерий

Слово “drow” (которое по-английски читается “драу”, а не “дроу”) придумали разработчики ролевой игры **Advanced Dungeons & Dragons** в конце 70-х годов минувшего века. Происходит оно, как справедливо указал мне Андрей Ленский (главный редактор журнала “Лучшие компьютерные игры”), от названия шотландского фольклорного персонажа — “trow”. Эти “трау” издавна пугали обитателей Оркнейских островов (расположены к северу от Великобритании), и до сих пор упоминаются в местных сказках.

Мы написали “drow” по-русски так, как оно читается по-английски: “драу”. На таком прочтении настаивают сами разработчики AD&D. И вообще, мы стремимся транскрибировать иностранные слова правильно. Например, мы пишем в журнале “дворф”, а не “дварф”, так как первый вариант ближе к английскому прочтению слова “dwarf”.

А вообще лучше критиковать статью после того, как она дочитана до конца. Я настаиваю.

Здравствуй, “Мир фантастики”!

Хочу высказаться по поводу идеи рассказов на какую-то определенную тему. Идея, должна заметить, замечательная!.. Кстати, и где же рассказы читателей на страницах журнала? Конечно, это замечательно, когда там появляются творения профессионалов, но все же... Лично мне очень интересно почитать, как пишут те, кто, возможно, через пару лет станет таким же профессионалом. Это же будущее нашей фантастики! И, пожалуйста, отбирайте действительно лучшие рассказы разных направлений фантастики и фэнтези.

Ну вот, хвалебного гимна не получилось. А может, это и к лучшему? И хочу сказать еще одно, как читатель. Мне бы очень хотелось увидеть статью об Атлантиде. Я вообще удивляюсь, что в рубрике “Машина времени” еще не было ни слова о ней! Исправляйтесь.

За сим откланиваюсь, Mirabilis

Если вам просто любопытно, могут ли читатели написать интересные рассказы — обратитесь к подборке произведений наших читателей на CD. Большинство из этих рассказов достойно внимания. Что касается публикаций на страницах “Мира фантастики”, то тут у нас более жесткие требования. Дело в том, что “МФ” — не литературное издание, и у нас нет в штате профессионального редактора, который работал бы с художественными произведениями. А многие присылаемые нам рассказы обычно нуждаются пусть и в небольшой, но обязательной литературной доработке. Вступать в длительную переписку с молодыми писателями мы попросту не имеем возможности, ведь наш редакторский состав непрерывно работает со статьями для “Мира фантастики”.

Но я был бы не прав, если бы утверждал, что в “МФ” не поступает безупречных произведений от непубликовавшихся авторов. В будущих номерах в “бумажной” части журнала будет опубликовано несколько интересных рассказов начинающих писателей. Рассказы отобраны и отправлены художникам для иллюстрирования.

А касательно Атлантиды — вы прямо читаете мои мысли! Статья уже пишется, и появится в “Машине времени” в самом ближайшем будущем.

■ ■ ■

Что нас ждет в будущих номерах? Плановые изменения в дизайне журнала. Мы хотим, чтобы “МФ” выглядел еще фантастичней и фэнтезийней, чем сейчас. Некоторые элементы оформления изменились уже в этом номере. Возможно, вы этого не заметили? Дальше — будет больше!

“Мир фантастики” продолжит взрослеть и развиваться, и вместе с ним будет расти и профессионализм нашего творческого коллектива. Мы не остановимся на достигнутом. Мы продолжим делать самый лучший, самый интересный и самый красочный журнал о фэнтези и фантастике во всех проявлениях. Журнал, который будет нравиться вам, нашим дорогим читателям!

Николай Пегасов
Главный редактор

КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА

АНИМЕ-КОНКУРС

Редакция “МФ” постоянно получает письма с требованиями: “Выделите материалы по аниме в отдельную полноценную рубрику!” Новой рубрики в этом номере не появится, зато мы решили сделать фанатам аниме другой подарок — и подготовили аниме-конкурс! Ниже приводится восемь вопросов, на которые вы должны дать восемь правильных ответов в виде списка вроде “1-а, 2-б, 3-в, 4-г” и так далее. Как вы заметите, вопросы не самые сложные — нам бы хотелось, чтобы не только давние любители аниме, но и те, кто только начинает интересоваться этим жанром, попробовали свои силы. Из числа участников, приславших 8 верных ответов, мы случайным образом выберем 10 победителей.

Ответы присылайте с пометкой “Аниме-конкурс” по email’у **try@igromania.ru** или по почте на адрес редакции (размещен на первой странице журнала). Не забудьте указать свои имя/отчество/фамилию и обратный адрес, чтобы мы могли отправить вам приз в случае вашей победы!

❶ В честь какого ученого назвали умную собаку из сериала “Ковбой Бибоп”?
а) Ньютон
б) Эйнштейн
в) Архимед
г) Курчатов

❷ В каком заведении для Богов и духов пришлось прислуживать 10-летней Тихиро, попавшей в потусторонний мир?
а) в банке “Гриннготс”
б) в казино “Волга”
в) в налоговой компании “С духа по нитке”
г) в купальнях “Абурая”

❸ Что необходимо сделать пилотам боевых роботов в сериале “Евангелион”, чтобы обрести над ними контроль?
а) нажать на кнопку
б) пройти курс тантрических упражнений
в) синхронизироваться с АТ-полем Евангелионов
г) пройти все уровни компьютерной игры “Убей Ангела”

❹ Как моментально узнать, что главный герой сериала “Хеллсинг” — не человек?
а) посмотреть весь сериал в быстрой перемотке
б) прочитать роман Брема Стокера
в) написать в “МФ” с просьбой о помощи
г) поднести листок с его именем к зеркалу

❺ Что такое “Чобиты” в сериале “Чобиты”?
а) группа поклонников аниме, действующая в сериале
б) группа ученых, колонизаторов Марса
в) название внеземной цивилизации, пытающейся захватить человечество
г) название особой серийной модели робота-секретаря

❻ По мотивам какой сказки снято полнометражное аниме “Почти человек” (Tree of Palm)?
а) Доктор Айболит
б) Пиноккио
в) Красная шапочка
г) Репка

❼ Назовите любимое животное мультипликатора Хаяо Миядзаки.
а) свинья
б) человек
в) заяц
г) вампир

❽ Что такое “аниме”?
а) мультфильмы, у героев и героинь которых большие глаза и коротенькие юбочки
б) направление в японской мультипликации
в) олицетворение тлетворного и разлагающего влияния Востока
г) порода японской собачки, в честь которой назвали японскую мультипликацию

■■■

Призами аниме-конкурса, естественно, будут шедевры аниме, причем в идеальном качестве на DVD-дисках! Призы предоставляет компания **MC Entertainment**, издающая лицензионное аниме в нашей стране. Пять счастливчиков получат в личное пользование супер-хит — сериал **“Хеллсинг”** (на двух DVD). Мир “Хеллсинга” подробно рассматривался на страницах прошлого номера “МФ”. Ну, а в этом номере мы решили порадовать поклонников сериала красивым постером.

Пяти другим счастливчикам достанется новое аниме в редком, но популярном жанре стимпанка: **“Сакура: Война миров”** (на одном DVD).

КОНКУРС ПО “ДОЗОРАМ”: ИТОГИ (“Мир фантастики”, №7, 2004)

Специальный конкурс по “Дозорам” Сергея Лукьяненко, объявленный в июльском номере “МФ”, наводнил нашу редакцию потоком писем. Больше сотни ответов — 44 по обычной и 68 по электронной почте — добрались до “Мира фантастики” в установленные конкурсом сроки. Далеко не все смогли правильно ответить на все девять вопросов (хотя многие разглядели десятый, видимый только через сумрак; их данные переданы в соответствующие органы), но отобрать десяток победителей оказалось непростым делом. Так что начнем с правильных вариантов ответов.

1. **Как отличить Иного?** — В принципе, достаточно было упомянуть характерное свечение ауры, однако радует, что многие вспомнили и про сумеречный облик, и про бутылку, которую может открыть только Иной.

2. **Служебная карьера Гесера.** — Ключевые точки: Тибет, Европа (возможно, заключение Договора), Средняя Азия, Москва. Дополнительные баллы начислялись за упоминания о дуэли в Карлсбаде, расследовании дела “Зеркала” в Киеве и участии в интриге с ведьмой Ариной.

3. **Чем опасно выворачивание памяти?** — Большинство совершенно верно ответили, что эта процедура грозит сумасшествием, ибо вся жизнь проходит заново.

4. **Место известного поединка.** — Здесь догадки наших читателей разошлись. Многие вспомнили о меловом карьере, запись о котором случайно обнаружил Антон в архивах — это и есть правильный ответ.

5. **Редкая нечисть.** — Бескуды. Некоторые заметили, что на территории бывшего СССР было шестеро бескудов, что больше количества пальцев на руке, однако в России зарегистрировано только двое.

6. **Что сделала Алиса с машиной человека, который ее подвез?** — Вопрос-ловушка. Ровным счетом ничего, и никакого гремлина она ему не подбрасывала.

7. **Как стать Высшим вампиром?** — Самые известные способы — питаться кровью девственниц или же выпить “коктейль Саушкина”.

8. **Колдун, друг Инквизитора Максима.** — Петр Нестеров, персонаж первой части “Ночного дозора”. Максим вспоминает, что он погиб, упав с крыши.

9. **Где сильнейшие дозоры?** — Не в России и даже не в США, а во Франции. Гесер вполне определенно об этом говорит.

Лучшие из читательских ответов мы поместили **на компакт-диск**. А теперь — представляем победителей, которым направляются призы от АСТ и “Первого канала”! Александр Банщиков из Томска (кстати, приславший иллюстрации к конкурсу) и Дмитрий Абросимов из Владивостока получают DVD с фильмом и книги “Ночной дозор”. Игорь Михеев из Челябинска и Ольга Михайлова из Москвы — DVD и “Сумеречный дозор”. Виктор Кукин из Москвы — DVD и “Дневной дозор”. Елена Рындина из Тюмени и Ирина Шайтарова из Владивостока — видеокассеты и “Сумеречный дозор”. Света aka Light из Тольятти и Юрий Латов из Москвы — видеокассеты и “Дневной дозор”. Мария Маслова из Екатеринбурга — видеокассета и “Ночной дозор”. Наши поздравления.

Ну, а всем, кто волею случая не попал в этот список, желаем не расстраиваться. Замечательный мир “Дозоров” Сергея Лукьяненко еще не раз попадет на страницы нашего журнала.